

好膽放馬過來，8000多項，總值超過400萬的獎品一定要送給你！！
軟體世界
Magazine
PC CHAMP
SOFT WORLD
MONTHLY
98
1997年6月號
超值好禮大相送
內附數千元折價卷等你來拿，詳閱第144P後請立即行動
霹靂幽靈箭
本期光碟提供
霹靂幽靈箭與神奇傳說2等17款勁爆試玩與精彩DEMO
SUPER NEW FILES
警察故事之霹靂小組II 執法悍將
猴島小英雄3 傲空神鷹
妮基發哥大冒險 格鬥戰神
絕命攻擊 地下城殺機
殺戮時刻 古巴風雲-洗豬攻擊機
超大量21篇國外HOT GAME熱報
超級檔案夾
中國武將列傳 天下御免
攻殼總司令 傀儡英雄
紅樓夢之玲瓏彩玉 天使之約
16篇中文新品詳細介紹
專題企劃
寵物新樂園
當紅電子雞飼養密訣大公開
特別報導
東京電玩展 97'特別報導
遊戲攻略
勇者鬥狂神完全攻略
三國霸主歸誰當-吞食天地III完全攻略(下)
銀河稱霸主星戰總動員完全攻略
顛覆魔界寶典-魔界重現(下)
遊戲獵人
正宗魔法風雲會 紅色警戒之危機任務
絕地風暴 星戰總動員
魔石神劍錄 勇者鬥狂神
正宗台灣十六張麻將
等17篇精彩評論
JR新幹線
水滸傳-天導一〇八星
天地無用-登校無用
天地無用-TENCHI MUYO! IN LOVE
毛利元就誓いの三矢
宇宙巡航機豪華版
96'實況野球 淫爛授業
琉璃色の雪
戀のアンサンブル
4 712063 000052
全球華人電腦門市．書局均售
香港HK$65 馬來西亞RM$25 美國US$12.95
本尊站http://www.soft-world.com/ 分身站:http://www.soft-world.com.tw/ 全新發光

多媒體領導者

親愛的我把"螢幕"變大了！
因為我使用博陽 3D-PTV CARD



新世代（NET-TV-PC）多媒體標準配備
領導潮流 首創一卡二用
使用Trident Providia 9685 3D晶片組

- 64位元高畫質顯示晶片（3D VGA-PC TO TV）
- TRUE VIDEO® 技術令VCD 及MPEG-1重播效果清晰完整
- 上Internet 玩PC-GAME不受限螢幕大小可直接電視螢幕使用
- 支援MICROSOFT® DIRECT 3D（三度空間驅動程式）
- 支援INTEL® 最新MMX多媒體指令（內含2MB EDO RAM 附3D SEGA多套光碟遊戲）



3D漢彩卡（S3 Virge325 2MB）
3D VGA領導者媲美ET6000、戰勝ATI



漢彩卡Cirrus5446
2D VGA領導者
超越S3765，戰勝ATI Mach64



3D 漢聲卡PNP16
全雙工音效卡

另有其他週邊：
★購買博陽漢聲卡請認明包裝盒上有97新聲音工學之標籤，內含全雙工麥克風
★漢彩卡S3（765/775）★Pansonic 光碟機 ★日系RAM MODULE
★麥克風、喇叭等週邊產品 ★提供一年免費維修保固
★品質有保証，值得信賴、以上規格如有變更，恕不另行通知

博陽電子有限公司 http://w5.dj.net.tw/~sunpro
台北縣新店市寶橋路235巷9號6樓 TEL:(02)917-9650 917-9680 FAX:(02)918-8957
高雄市三民區灣中街135號 TEL:(07)395-1962 395-1963 FAX:(07)382-7943
客戶服務專線：(02)917-6635
博陽BBS全天候諮詢專線（02）911-1781



X-MAN

卡普空

繼快打旋風後,再一次的強力出擊,將X-MAN搬上電腦螢幕,更多的攻擊方式,更多的防禦招式,更動人的音樂音效,快啓動你的電腦,準備好面對這些恐怖的對手了嗎?



熱　力　銷　售　中

CAPCOM





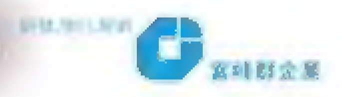








一連串離奇的謀殺,綁架,召魂等....的陷阱
一堆難纏的食人猛獸都在遊戲中,快些加入我們吧!共同參與魔王和勇者的爆笑演出!!!!
這是一個各界所公認,1996年度最佳的冒險遊戲!!!



TAROT 塔羅牌占卜

熱賣中



流傳千年占卜秘法
揭開古埃及塔羅牌神秘面紗
六種古傳占卜秘法
指引你的愛情,事業,
學業,娛樂,健康.

頂尖拍檔

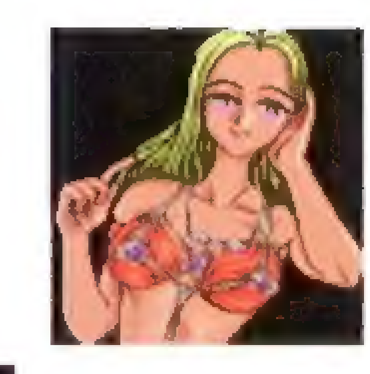


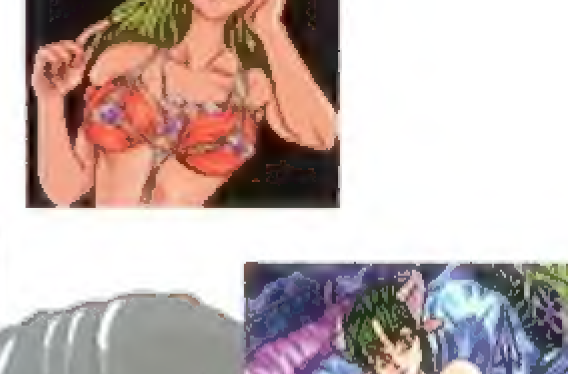
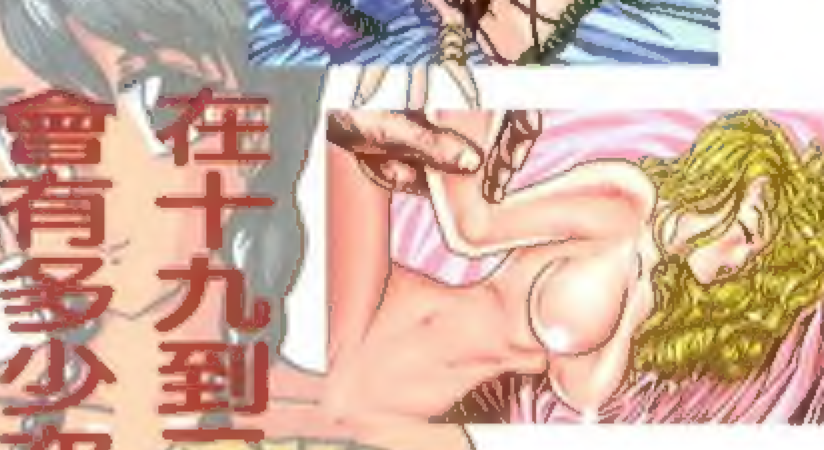
通信販賣

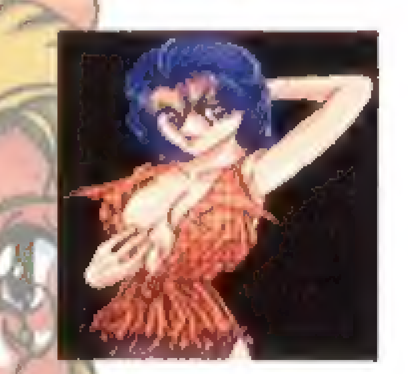
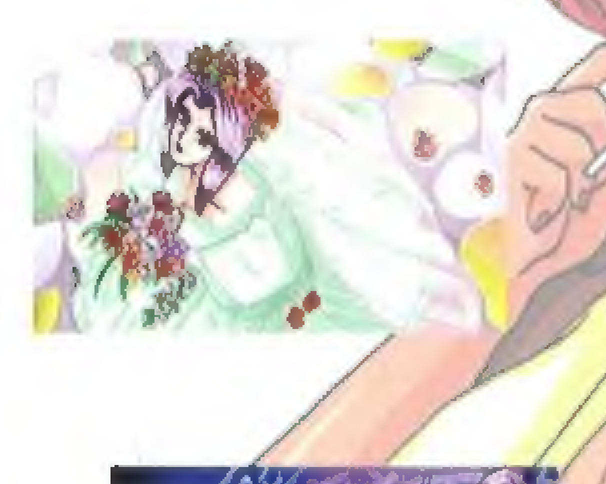
本公司全系列產品都可介由"劃撥","信用卡傳眞","銀行轉帳",等方式進行購買,您可撥02-2320033轉服務部,索取本公司產品目錄.
劃撥帳號:富峰羣企業有限公司 18659724
信用卡方面,本公司可使用VISA,MASTER 與 AMERICAN EXPRESS.您可撥本公司服務電話02-2320033索取相關表格.
本公司另有24小時傳眞線:02-2312679,您有任何相關疑問也可利用該傳眞機,將您的問題傳眞上來,並屬名客服部收即可.


青澀の果實
我當時如果膽子大一點就・・・
如果當初不放棄她就可以・・・
讓二十位美麗佳人陪伴您重拾年少的遺憾






在十九到二十九歲的時間當中從學校生涯到出社會

會有多少次的邂逅呢

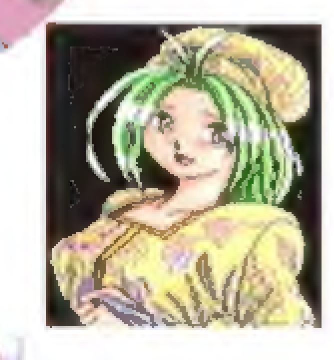
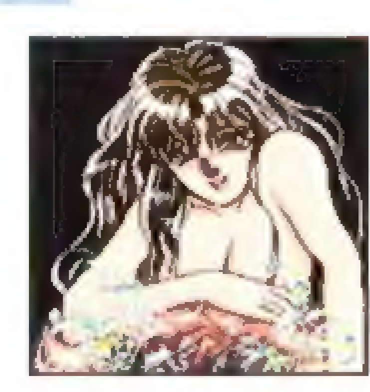
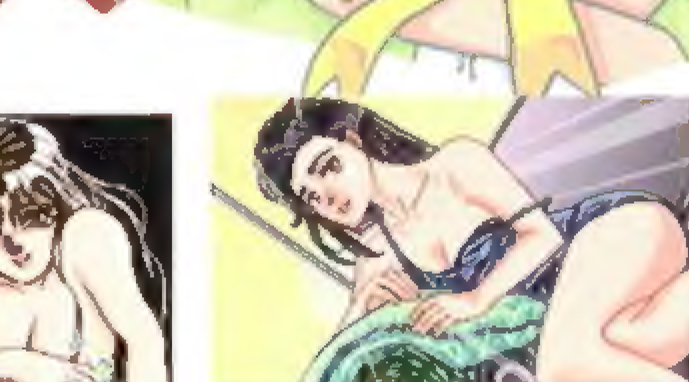
二十位美少女佳麗

二十多種突發事件

會遇到性感的墮落天使

還是清純的絕色佳人





山海經之神州戰役
泰騰科技股份有限公司 TEL：(02)9184601
台北縣新店市光明街260號3樓 FAX：(02)9149835





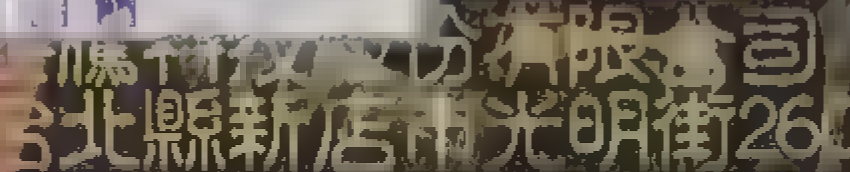




- 多樣式劇情，多重結局，中國歷史交由您全權決定。
- 一部由英雄血淚交織而成史詩般的神話傳說。
- 640x480高解析的地圖直接戰鬥模式，將戰場上的無情爭鬥完整呈現玩家面前。
- 四十場戰役、上百種敵人造型，各種招式與魔法讓人目不暇給。
- 精緻的場景與畫面，無可挑剔的音樂、音效震撼人心。
- 電腦亂數隨機取決敵軍登場兵種，每一次重玩都有新的驚奇，大大地增加遊戲耐玩度。





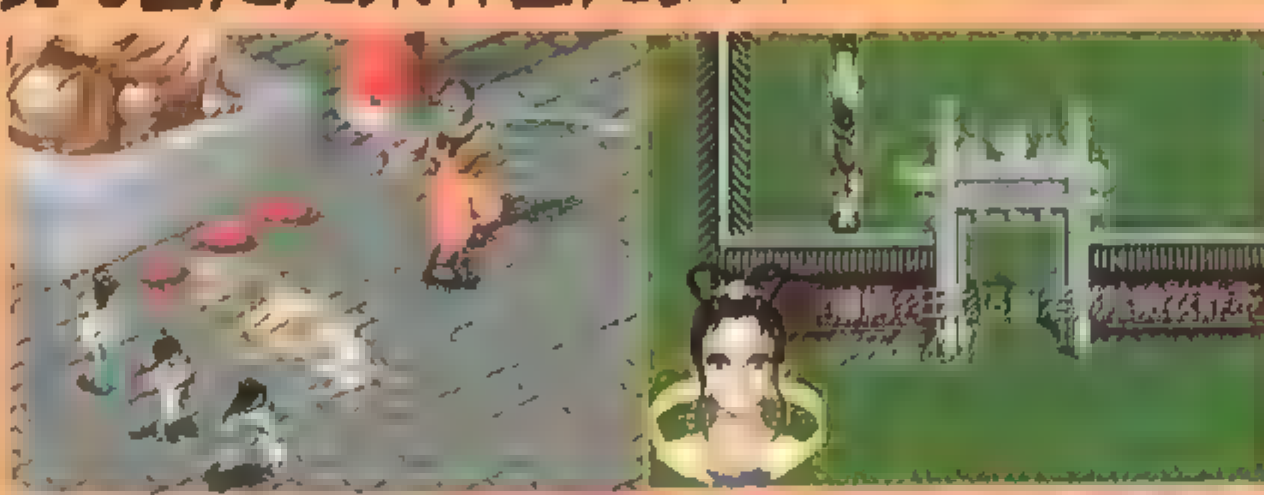


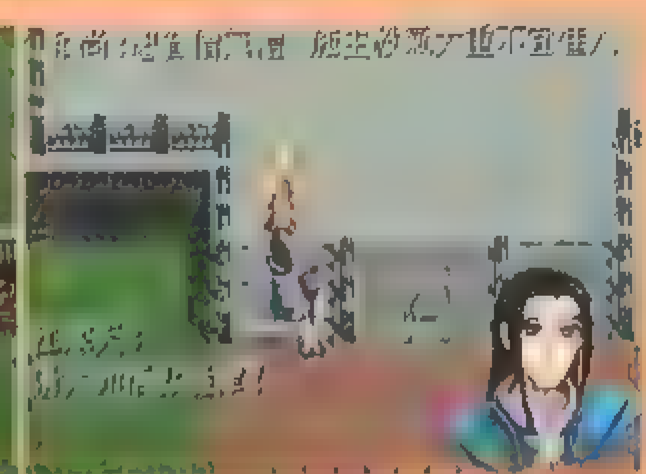
股份有限公司 TEL 84601
台北縣新店市光明街260號3樓 FAX 02 9835



華麗的宮廷建築與宮廷歌舞　帶您進入武俠幻想的極限

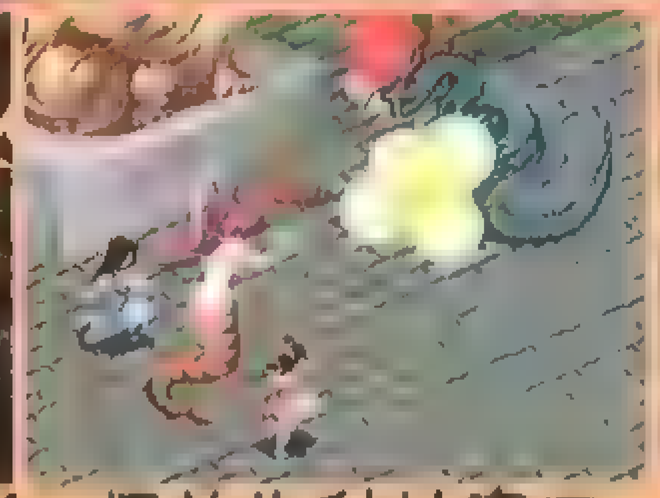












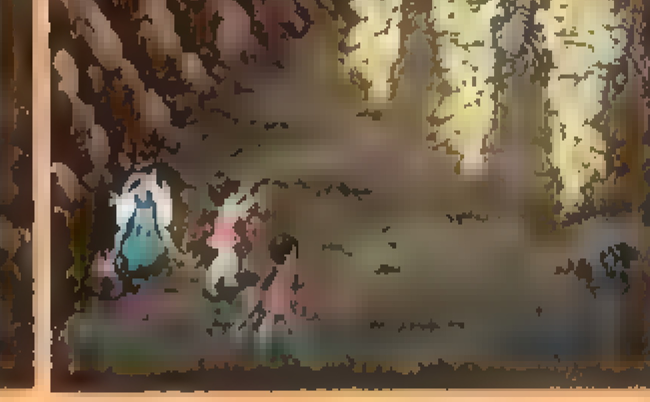


可選擇式的爆笑對話　優美生動的畫風，全螢幕震撼特效









- 淒美動人的故事與懸疑詭異的劇情，你將成為故事中的傳奇人物
- 華麗的戰鬥場景，震憾的武功招式炫麗奪目
- 獨門仙術煉藥術可選擇上百種藥材煉製毒藥，解藥，增加各種屬性或特殊效果
- 場面浩大的召喚術，可以召喚仙人或鬼怪，例如蛇蠍美人，鍾馗駕霧，華佗再世等等
- 江湖中最傳奇的風雲人物，老仙，俠女，劍客，究竟會造成什麼樣的武林浩劫？
- 中國古裝ＲＰＧ所有最大膽的嘗試都在絕音魔琴

郵政劃撥:14402241
戶名:泰騰有限公司

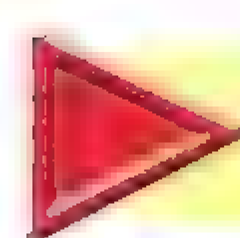
徵　遊戲企劃.程式設計.美術
　　業務高手.全省經銷商

泰騰科技股份有限公司 台北縣新店市光明街260號3樓 電話:02-9184601傳真:02 9149835



絶音魔琴 帶您暢遊香江
玩絶音魔琴送香港來回機票
機會難得行動要快哦！
絕音魔琴有獎徵答中獎名單
北投陳又綸 高雄朱志發
五股徐國墳 內湖王玥圓
高雄馬筱龍 北市姚厚帆
內湖張晉毫 台南嚴柏顯
高雄李鐘生 北市李承恩
以上十位玩家可獲得
絕音魔琴一套
泰mi騰

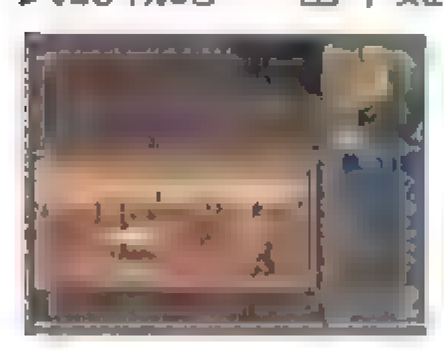

靈劍傳奇
泰騰科技股份有限公司
台北縣新店市光明街260號3樓 TEL:02-9184601 FAX:02-9149835



中原鏢局



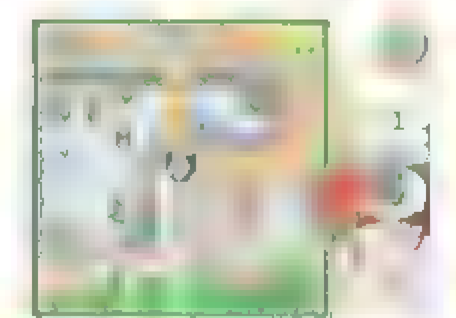
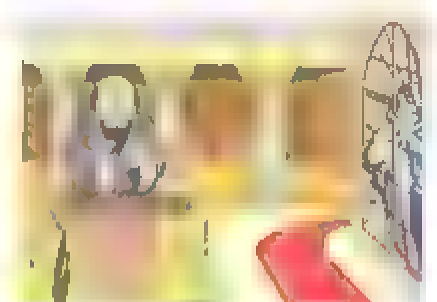
第一部以中國歷史背景結合RPG、經營的戰略遊戲大作，遊戲內容遍及中國的明朝版圖，令人嘆為觀止，二十多種角色，武器除了刀、劍、鍊錘、弓、鞭之外還有發氣功、施魔法的攻擊方式，是中國式的戰略RPG當中難得的佳作。




大富翁樂園



平靜安寧的遊樂場突然出現了一群從四面八方來的牛鬼蛇神，十二位逗趣人物，七大主題樂園有海盜船、雲霄飛車、鬼屋、咖啡杯、摩天輪、木馬區、碰碰車，另有意想不到的魔法與突發事件，高解析模式將樂園中的每個角落完整呈現。

股份有限公司
MICROBASE INC.



神龍快打



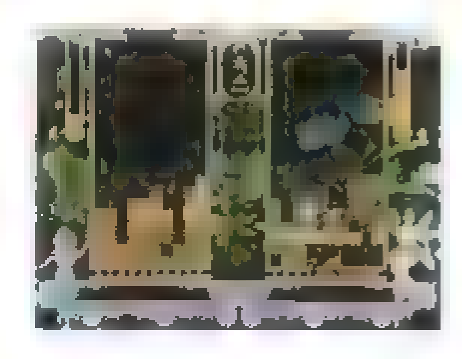
一群生活於太古時期的神龍，經歷了無數次殺戮戰爭之後，發明了驚人的精神力量化身成戰士；時空之門大開，神龍入侵地球！身為戰士的您如何拯救地球呢？




天神傳說

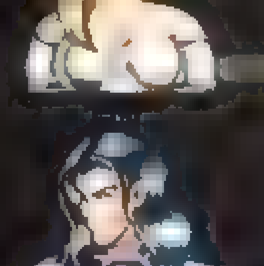


神話世界這一屆的俄羅斯超魔法大賽即將展開，推出的代表包括了魔法師、阿修羅、埃及豔后、小龍女、精靈以及神燈，每一位皆有其擅長的魔法及絕招；您有足夠的信心及能力擊敗其他角逐者，並挑戰上屆的衛冕者"惡魔"嗎？



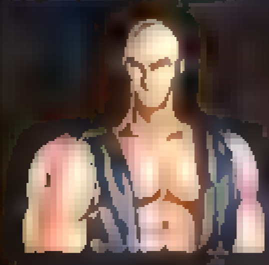



德亞 邪念



狄克

琳



柯希卡



諾隆



德瑞



法蘭



娜迪亞



龍特



沙卡修



艾薩克

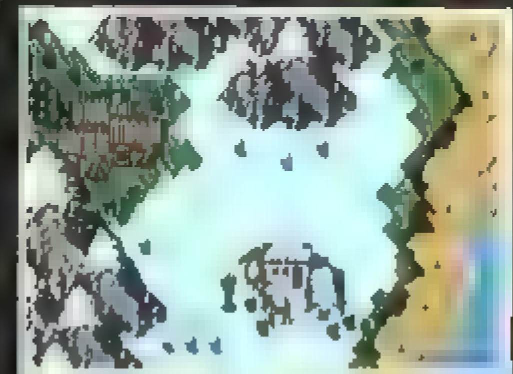
萊恩








97' 6月
預定發售



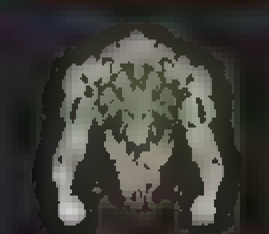
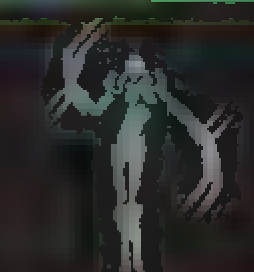
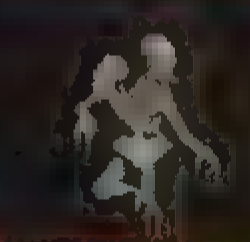


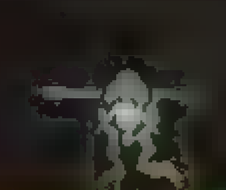












1997/新科技軸心 製作
大嘉出版有限公司 發行 TEL 886-2-5033119




VOXEL
神諭

1997 5/20
軟體世界雜誌 第98期
PC CHAMP SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY



●中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
●中華民國78年4月創刊，每月15日出刊



遊戲軟體該不該分級？前陣子某家報社的記者以電話訪問的方式，提到了這樣的話題。首先我們先看看現在的遊戲軟體為何需要分級？很顯然地目前的遊戲題材與內容跟以前比較起來複雜的多囉，各種以暴力、血腥、煽情為主題的遊戲，一套接一套地發行，彷彿遊戲裡少了這些內容，銷售量就會受到影響。

OK ！既然內容多樣化且又有許多兒童不宜的成份存在，為了方便管理，分級自然成了唯一的途逕。於是有關單位開始訂定法令規章，相關業者也積極地予以配合，可是問題來了…，最基層把關者－販賣業者通常是陽奉陰違，規定歸規定，賣還是照賣，誰管購買者是否已成年。常見的是各種色情光碟大剌剌地擺在架上，年輕的購買者一片片光明正大挑選購買，只要你付錢，老闆自然會賣給你。因此儘管政府與業者的法令定的再好看、再周延，銷售的把關者不賣帳，問題還是依然存在。所以個人以為構思如何徹底執行法令與尋求販賣門市的支持，才是解決的根本辦法。

說了半天，遊戲軟體到底適不適合分級呢？站在政府與業者的立場，制度的訂定方便管理，答案是肯定的；以消費者的角度來看，層級分明的標示，也可以讓挑選者更清楚的知道，這套軟體是否適合家中的未成年兒童，因此自然也相當贊成分級。不過那些小消費者可能就會抗議囉！因為分級制度如果真的實行，他們往後買遊戲的過程可就更艱難囉！

有關「軟世百期．百萬獎項大放送」系列活動，本期分別加入了「經典賀詞」與「忠誠讀者」這二個活動，到此整個系列活動可說已全部現身完畢。接下來可就要請讀者多多加油，活動用力地給他參加下去，獎品方面雖不敢說通通有獎，但獎品的項目與總值絕對會超乎您的想像，關於整個活動的詳細內容還請參考第 207-210 頁，在此不再贅述。

此外有關活動的獎項內容，經過社內活動承辦人員的努力與廠商們的熱情支持後，終於出現令人驚奇的結果，經過統計後，"目前"確定的就有 8000 多項，總值超過400萬的獎品，"陸續"還會有新的獎品加入，因此本期獎項內容的公佈只列舉部份而已（哈…太多了，一期列不完），預計 99 期將公佈更完整詳細的獎品清單－即日起，只要參加雜誌社所舉辦「軟世百期．百萬獎項大放送」的系列活動，這些大獎都有可能落入您的口袋，不要再等啦！晚了可別說我沒告訴你喔！

放馬過來吧！

只要您夠膽來共襄雜誌百期盛舉，
8000 多項超值好禮絕對有誠意送給你，
還等什麼呀!!

鍾文慶



TOP 20

～1997・5月20日～

綜合票選 THE BEST

- 統計日期：4月 28 ～5月 28 日
- 總得票數：1076
- 其　　他：54
- 資料來源：軟體世界雜誌 97 期選票

綜合票選 THE BEST

1 金庸群俠傳

□智冠科技

□角色扮演

[illegible]



◆讀者票選 TOP 10

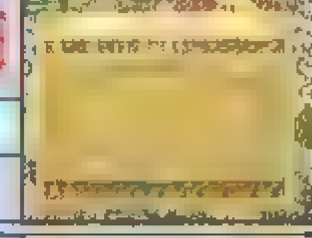
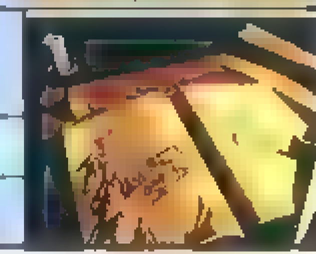
名次	遊戲名稱	上期	平均分數	票數
1	仙劍奇俠傳	1	95.4	170
2	終極動員令－紅色警戒	3 ↑	94.0	92
3	金庸群俠傳	2 ↓	92.7	84
4	暗黑破壞神	12 ↑	94.7	60
5	三國志V	5 —	93.4	24
6	神奇傳說	17 ↑	93.7	21
6	三國志孔明傳	7 ↑	93.3	21
8	同級生II	9 ↑	93.3	16
9	超時空英雄傳說II－復仇魔神	NEW	94.4	14
9	魔獸爭霸II	11 ↑	93.4	14









中獎名單

※台南縣　黃信哲※台南縣　李信宏※台南縣　劉家瑋
※台南市　王怡凱※台北縣　廖星凱※台北縣　陳建雄
※台北縣　李明修※台北市　林培翔※台北市　林柏年
※台中市　曾家傑※台中市　石崑田※台中縣　蔡宜倫
※宜蘭縣　林正研※宜蘭縣　林相甫※宜蘭縣　林金城
※新竹縣　周芳正※新竹市　鄭謝偉※彰化縣　林科佑
※高雄縣　黃政錦※彭湖縣　洪竉議※屏東市　余如清
※屏東縣　許政傑※桃園縣　許宗佑※桃園縣　李尹州
※南投縣　周殷鵬

●以下廿五名讀者可獲得超時空英雄傳說II－復仇魔神遊戲軟體一套，編輯部將於雜誌出版後一週內將遊戲寄出。

◆經銷商排行 TOP 10



排名	遊戲	上期	出版公司	套數
1	金庸群俠傳	1 —	軟體世界	579
2	暗黑破壞神	3 ↑	松崗	405
3	終極動員令－紅色警戒	2 ↓	第三波	361
4	神奇傳說	5 ↑	軟體世界	359
5	超時空英雄傳說II－復仇魔神	NEW	軟體世界	323
6	金瓶梅之偷情寶鑑	4 ↓	軟體世界	321
7	吞食天地III	5 ↓	軟體世界	298
8	紅色警戒之危機任務	NEW	第三波	280
9	大富翁III	7 ↓	大宇	268
10	正宗台灣十六張麻將	NEW	大宇	203

◆最期待發行之遊戲 TOP 10



排名	遊戲	出版公司	期待百分比	票數
1	太空戰士VII	未定	98.6%	191
2	神鵰俠侶	軟體世界	97.0 %	109
3	霹靂幽靈箭	軟體世界	94.3 %	61
4	魔法門之英雄無敵II	互旺科技	95.6 %	45
5	阿貓阿狗	大宇	95.1 %	29
6	仙劍奇俠傳II	大宇	96.4 %	25
7	炎龍騎士團外傳－風之紋章	漢堂	97.6 %	18
8	俠客英雄傳III	精訊	95.1 %	10
8	神奇傳說－時空道標	軟體世界	91.9 %	10
10	同級生III	歡樂盒	93.2 %	8

特別感謝本月提供資料的全省 34 家經銷商

中部地區：☆龍軒書局有限公司☆忠一電腦有限公司☆遠太電腦科技有限公司☆隆嘉電腦專賣店☆詠銘科技有限公司☆冠龍科技開發有限公司

南部地區：☆展誠資訊百貨廣場☆光統文化廣場屏東店☆宏華軟體書城台南店☆愛因斯坦電腦科技有限公司☆宏廬電腦有限公司☆宏華軟體書城大昌店☆宏華軟體書城建國二店☆船富資訊事業有限公司☆晶球電腦有限公司☆光統文化廣場鳳山店☆北興資訊管理顧問有限公司

北部地區：☆名星資訊有限公司☆多美多興業有限公司☆竹軒電子有限公司☆大成堂圖書事業有限公司☆順發電腦有限公司☆古悅軒企業有限公司☆仲美資訊有限公司☆中壢店書耕電腦圖書專賣店☆知航國際有限公司☆創世紀唱片有限公司☆古今集成文化廣場☆亞細亞電腦有限公司☆風神電腦有限公司☆中懋科技有限公司☆天青資訊有限公司☆屹達有限公司☆弘城資訊有限公司



歡樂盒有限公司　服務電話：02-2316454　傳真：02-2316424
E-mail：gamebox@tpts5.seed.net.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
禁斷之血族	文字冒險	中文 CD 版	WIN95	800 元	5 月 1 日
鹿鼎記	角色扮演	中文 CD 版	DOS	880 元	5 月 6 日
格殺令	即時戰略	中文 CD 版	DOS	800 元	5 月 12 日
聖女傳說	戰略角色扮演	中文 CD 版	DOS	760 元	5 月 20 日
誕生 Special	策略養成	中文 CD 版	DOS	未定	5 月 30 日
日沒	即時戰略	中文 CD 版	DOS	800 元	6 月 3 日
致命的音樂	益智	中文 CD/DISK 版	DOS	760 元	6 月 15 日
國列傳	即時戰略	中文 CD 版	DOS	800 元	7 月 1 日
禁斷之血族 II	文字冒險	中文 CD/DISK 版	DOS	800 元	7 月 14 日
國志演義 II	即時戰略	中文 CD 版	WIN95	未定	7 月 29 日

捷友資訊科技股份有限公司　服務電話：02-6485858　傳真：02-6484288
網址：www.apexsoft.com.tw　E-mail：mjmaster@apexsoft.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
鐵卒之網路象棋	智育	中文 CD 版	WIN95	未定	5 月中旬

光譜資訊有限公司　服務電話：02-3957200　傳真：02-3957201
網址：www.ttime.com.tw　E-mail：ttime@tpts1.seed.net.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
VR 古少林揚威記	策略	中文 CD 版	DOS	未定	5 月底
富甲天下 II	益智	中文 CD 版	DOS	未定	6 月底

亨和企業有限公司（微波軟體）　服務電話：02-2323670　傳真：02-2323671
網址：www.promile.com.tw　E-mail：sys@promile.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
魔法氣泡	益智	中文 CD 版	WIN3.1/95	400 元	5 月上旬
聖戰英豪	策略角色扮演	中文 CD 版	WIN95	未定	6 月中旬

旭光資訊股份有限公司　服務電話：02-9142497　傳真：02-9142505
網址：www.sungraph.com.tw　E-mail：ssa@ms2.hinet.net

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
虎將神兵	戰略	中文 CD 版	DOS	未定	5 月中旬
中國武將列傳	戰略角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	6 月中旬
福星闖江湖	角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	7 月中旬

安峻科技有限公司　服務電話：02-9537263　傳真：02-9568234
網址：www.gpc.net.tw/engine　E-mail：max@mail.gpc.net.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
國志[illegible]英雄傳	3D 動作	中文 CD 版	DOS/WIN95	720 元	7 月下旬

新意股份有限公司　服務電話：02-7712968　傳真：02-7783633
E-mail：art9@ms1.hinet.net

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
格鬥學園	人物養成	中文 CD 版	DOS	600 元	7 月
龍機傳承	角色扮演	中文 CD 版	DOS	700 元	暑假
生死遊戲	即時戰略	中文 CD 版	未定	未定	暑假

憶弘國際有限公司　服務電話：02-9179018　傳真：02-9151408
網址：www.mmi.com.tw　E-mail：mmi@.ms1.hinet.net

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
公路爭霸戰	動作	原文 CD 版	WIN95	950 元	5 月 10 日
沙漠風暴 狂豬攻擊機	模擬	原文 CD 版	WIN95	890 元	5 月 10 日
[illegible]發[illegible]大冒險	動作	原文 CD 版	WIN95	950 元	5 月 20 日
黑暗帝國	戰略	原文 CD 版	WIN95	未定	6 月 10 日

鼎昌實業股份有限公司　服務電話：02 6625266　傳真：02 6625263/6623934
網址：www.worldwise.com.tw　E-mail：world998@ms12.hinet.net

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
SEGA RALLY	賽車	原文 CD 版	WIN95	1390 元	5 月初

龍愛科技有限公司　服務電話：04 3107066　傳真：04 3107068
E-mail：hjm66@tpts4.seed.net.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
紅樓夢之玲瓏彩卡	智育	中文 CD 版	DOS	未定	6 月下旬

大宇資訊有限公司　服務電話：02 3560955　傳真　02 3560969
網址：www.softstar.com.tw　E-mail：www@softstar.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
我要學日文	教育	中文 CD 版	DOS/WIN95	未定	7 月

英特衛多媒體聯合國　服務電話　02-9996768　傳真：02-9992195
網址：www.interwise.com.tw　E-mail：wise@tpts4.seed.net.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
星戰 3000 AD	戰略	中文 CD 版	DOS	990 元	5 月
時空沙龍	冒險	中文 CD 版	DOS	未定	5 月
阿卜尼亞傳說最終章	角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	6 月
群魔亂舞	格鬥	中文 CD 版	DOS	未定	6 月

日商帝技爺如股份有限公司　服務電話：02-7212592　傳真：02-7116259
E-mail：tgltpe01@ms7.hinet.net

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
少女魔法師	策略養成	中文 CD 版	WIN95	740 元	6 月底
神奇傳說　時空道標	策略角色扮演	中文 CD 版	WIN95	740 元	7 月底

富峰群企業有限公司　服務電話：02-2320033　傳真：02-2312679
E-mail：fullcorp@tpts1.seed.net.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
勁爆 NBA	運動	原文 CD 版	WIN95	1200 元	5 月 10 日
生化騎兵	戰略	中文 CD 版	WIN95	未定	6 月上旬

互旺科技股份有限公司　服務電話：02-7161111　傳真：02-7161112
網址：www.infopro.com.tw　E-mail：newmedia@infopro.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
十項全能	運動	原文 CD 版	WIN95	500 元	5 月中旬
救難時刻	冒險	原文 CD 版	WIN95	500 元	5 月中旬
生死關頭	冒險角色扮演	原文 CD 版	WIN95	500 元	5 月中旬
雷光十局	冒險	原文 CD 版	WIN95	500 元	5 月中旬
魔法門英雄無敵 II	角色扮演	原文 CD 版	WIN95	950 元	6 月中旬
暴力飛車	運動	原文 CD 版	WIN95	880 元	6 月中旬

華義國際股份有限公司　服務電話：02-5674817　傳真：02-5815072
網址　www.hwaei.com.tw　E-mail：hwaei@mail.hwaei.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
獸鄉守護者 II	角色扮演	中文 CD 版	DOS/WIN95	600 元	5 月
卒業 II	養成	中文 CD 版	WIN95	700 元	6 月

美商新美股份有限公司　服務電話：02-7060660　傳真：02-7548803
網址：www.ussummit.com.tw　E-mail：tmcheng@ussummit.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
虎鯨戰艦	射擊	原文 CD 版	MMX/WIN95	860 元	5 月 1 日
星戰總動員	戰略	原文 CD 版	DOS	980 元	5 月 1 日
銀河帝國	模擬	原文 CD 版	DOS	1200 元	5 月 7 日
格鬥戰神	格鬥	原文 CD 版	WIN95	980 元	5 月 26 日
月球反抗軍	動作	原文 CD 版	MMX/WIN95	980 元	6 月 6 日

泰騰股份有限公司　服務電話：02-9184601　傳真：02-9149835
E-mail：and9763@ms1.hinet.net

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
古墓的寶寶	冒險養成	中文 CD 版	DOS	未定	5 月上旬
山海經之神州戰役	策略角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	5 月下旬
火線危機	動作	中文 CD 版	DOS	未定	6 月中旬
御劍傳奇	角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	6 月下旬
魔眼戰記	策略角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	7 月中旬
中原鏢局 II 之俠骨柔情	策略角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	7 月下旬

美商藝電股份有限公司　服務電話：02-7476588　傳真：02-7476312
網址：www.ea.com.tw　E-mail：supporteam.bbs@bbs.ee.ntu.edu.tw

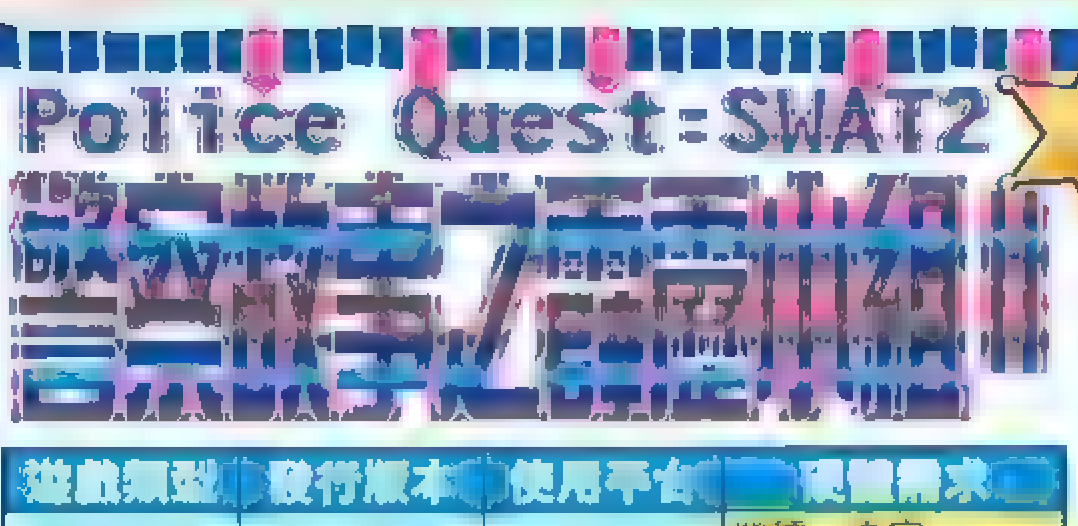
遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
地城守護者	角色扮演	原文 CD 版	DOS/WIN95	未定	7 月
688 攻擊潛艇	模擬	原文 CD 版	DOS/WIN95	未定	7 月

智冠科技有限公司　服務電話：07 8151991　傳真．02-8150688
E-mail：e929@ms12.hinet.net

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
烏龍院	角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	5 月上旬
水滸傳	策略角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	5 月下旬
霹靂幽靈箭	角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	6 月下旬
歡樂彈珠台	益智	原文 CD 版	WIN95	未定	6 月
神鵰俠侶	角色扮演	中文 CD 版	DOS	未定	7 月中旬

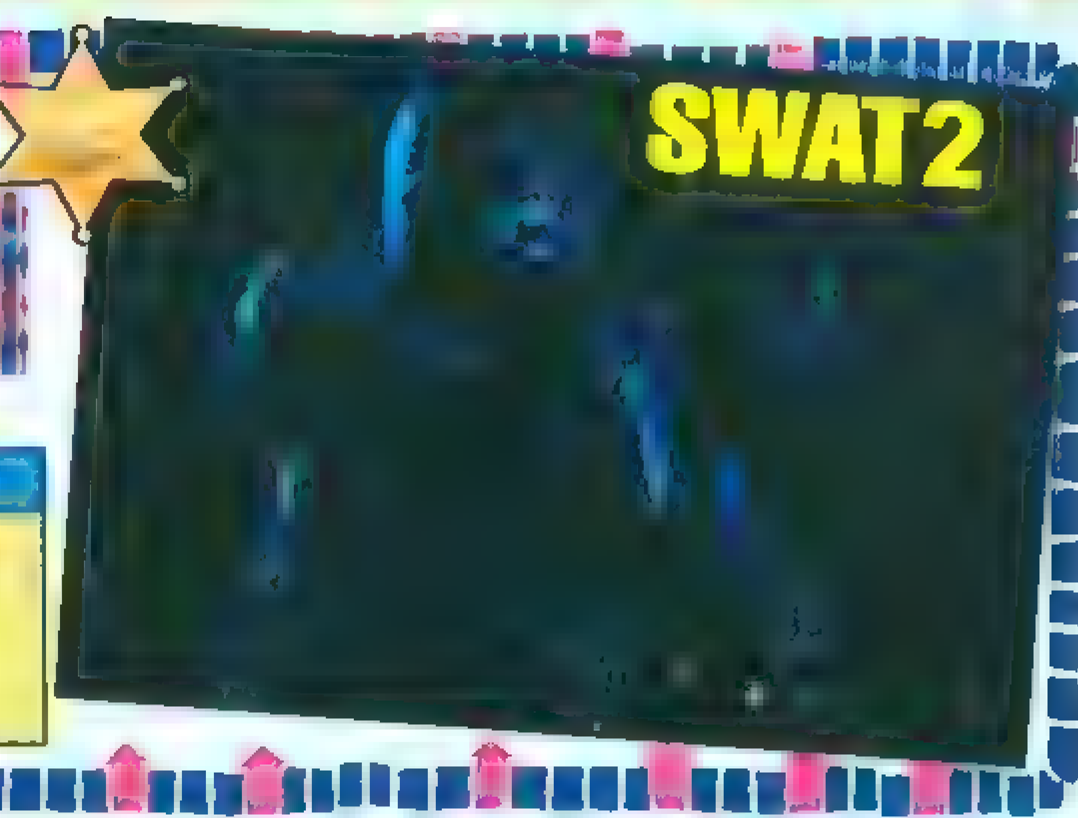
第三波文化事業股份有限公司　服務電話．02 7136959　傳真．02 7189360
網址：www.acertwp.com.tw　E-mail：tpw@acer.com.tw

遊戲名稱	遊戲類型	版本	作業系統	售價	發行日期
戰爭經典合集 II	戰略	原文 CD 版	DOS/WIN95	1350 元	5 月上旬
勁爆美式足球 97	運動	原文 CD 版	WIN95	1350 元	5 月上旬
天下御免	策略	中文 CD 版	WIN3 1/95	720 元	5 月下旬
F22	策略	中文 CD 版	DOS	680 元	5 月下旬
釣魚大亨	運動	原文 CD 版	WIM3.1/95	780 元	5 月下旬
超級 F1 方程式賽車	運動	原文 CD 版	DOS/WIN95	900 元	5 月下旬
POD	動作	原文 CD 版	WIN95	850 元	5 月下旬
三國志 V + 威力加強版合集	策略	中文 CD 版	WIN95	2200 元	6 月
摩天大樓	策略	中文 CD 版	WIN3.1/95	680 元	6 月
洛克人 X 3	動作	原文 CD 版	WIN95	未定	6 月
超級快打方塊 II Turbo 版	動作	原文 CD 版	WIN95	未定	6 月
FILPOUT	益智	原文 CD 版	WIN95	未定	6 月



Police Quest:SWAT2 警察故事之霹靂小組II

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作射擊	未定	未定	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：S 操作：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Sierra	未定	十月	



SWAT再度出擊

警察故事之霹靂小組II（Police Quest:SWAT 2，暫譯）是一套冷峻與恐怖氣氛表現相當分明的遊戲，它允許諸如身著戰鬥服裝的政府幹員潛進Branch Davidian特區時的各線劇情，能以橫向與混合的方式發展。"警察故事之霹靂小組II"融合了先前的"警察故事之霹靂小組"（Police Quest）那種即時戰略、動作的典型思考模式，如同"終極動員令"（C&C）與"無敵戰艦"（Warcraft，暫譯）所呈現的一般。

玩家在遊戲中將扮演「洛杉磯特別火力暨策略小組」的指揮官，因此，你會收到執行十五種特別任務的命令，包括對一群都市恐怖份子、匪徒與具有反社會或暴力傾向的精神病患等人進行佈署、包圍、甚至是殲滅等，因為他們在LAX機場跑道向商業客機開火。玩家在開始享受這套緊張刺激的遊戲前，有一點必須銘記在心，即是遊戲的所有劇情完全是根據洛城警局SWAT特勤組在現實世界中所遭遇及所必須解決的特別任務改編。

追逐場面逼真緊湊

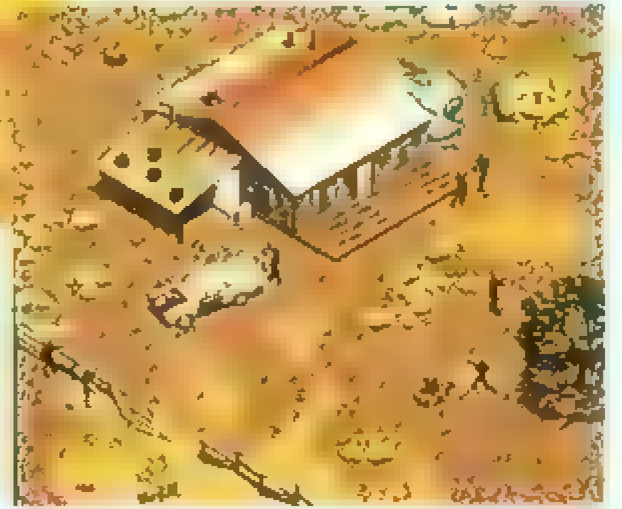
SWAT是洛城警隊的精英

由於遊戲所建構的即時策略的狀況，玩家必須管理SWAT特勤隊成員，以及你所能運用的各項裝備，這點與玩"終級動員令"是類似的。在特勤隊中你可運用的武器包括警方的狙擊手、K-9特攻隊、以及風靡一時的洛城警局直升機和SWAT坦克等。隨著劇情發展，洛城警局局長及SWAT創立人蓋特會在遊戲中提供暗示與他們的見解給SWAT隊員，協助他們順利地完成任務。

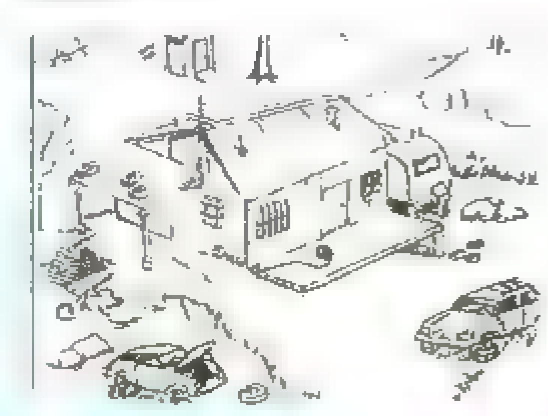
"警察故事之霹靂小組II"新增加的多人共玩引擎，允許多達八個人在戲中同時進行短兵相接，或者透過數據機上網，來場配對決鬥。另外，可移動的戰場設計使畫面轉動、鏡頭遠近調整，甚至是任務優先順序配合得更加流暢。值得一提的是，遊戲中設計了約一百一十個3D角色，每個角色都有獨特的人工智慧。

最後，須附加說明的是，執行評估、適當的警政執行手續、行為、甚至是媒體的看法，與SWAT的任務成敗都有關。執行錯誤、或令人無法接受的行為（如鹵莽地危害平民），都會影響SWAT的建立與警官對未來任務的訓練。

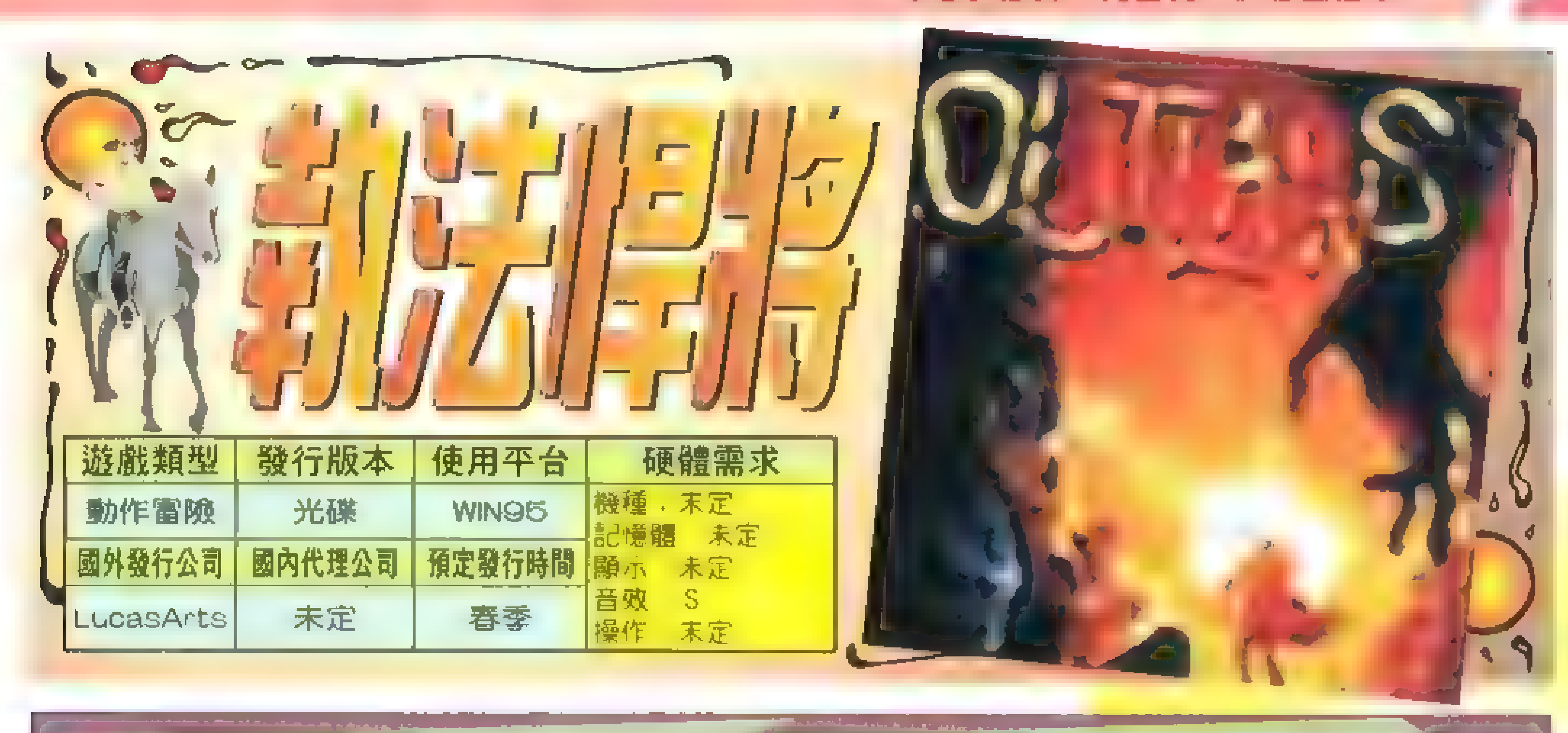
匪徒正策劃一場陰謀



善用配備的火力，將歹徒一一殲滅



設計師對每個畫面的佈構相當用心



執法悍將

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作冒險	光碟	WIN95	機種　未定 記憶體　未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示　未定
LucasArts	未定	春季	音效　S 操作　未定

西部動作冒險遊戲

由LucasArts推出的西部動作冒險遊戲《執法悍將》（Outlaws暫譯），是一套帶有義大利色彩的西部第一人稱（first-person）動作冒險遊戲，敘述前小鎮警長懲惡除奸的故事。

James Anderson曾是一位令人聞之喪膽的警長

《執法悍將》的劇情是呈直線發展，故事的主人翁 James Anderson 曾是位令人聞之喪膽的警長，原本與妻女過著幸福安寧的日子。但有一天小鎮來了位奇裝異服、覬覦土地的鐵路大亨，粉碎了他們的生活。現在，Anderson無可避免地將面臨一場槍林彈雨，與亡命之徒展開對決。事實上，這類的題材受到柯林伊斯威特所主演的西部電影影響相當深。設計師希望能借這種題材在遊戲中探討人生，以及將邪惡予以擬人化。

《執法悍將》是利用曾成功地開發出深受玩家歡迎的《死星戰將》（Dark Force）之3D引擎，以及完美地創造叛將攻擊Ⅱ（Rebel Assault Ⅱ）的INSANE引擎開發出來，其畫面全部以傳統的動畫手繪方式完成。領導設計團隊的 Deron Stinett 非常重視遊戲的視覺效果，再加上他曾成功地領軍設計出一九九五年暢銷遊戲《死星戰將》的經驗，因此畫面的色彩犀利，成功地襯托出鬼城的陰森氣氛、荒涼景緻、人物臉上猜忌的眼神。讓你步入鬼城後，彷彿覺得暗處有一雙懷有殺意的眼睛在注視著你。它結合了六十年代電影的所有噱頭，是第一套透過遊戲的互動將古典西部情節完整呈現給玩家的遊戲。更值得一提的是，將手繪視覺與第一人稱射擊的3D動作遊戲結合為一的企圖心，更是《執法悍將》讓人喜愛的地方

《執法悍將》是LucasArts第一套具備多人共玩支援能力的遊戲，而多人共玩的模式允許多玩家可在遊戲設定的十二名匪徒中，挑選其中六名對決。另外，這套遊戲還有三種不同的遊戲內容，包括電影式冒險遊戲、獵殺動作遊戲和精彩刺激的多人共玩遊戲。



◀寧靜的生活從此破滅

▼與亡命之徒展開決鬥

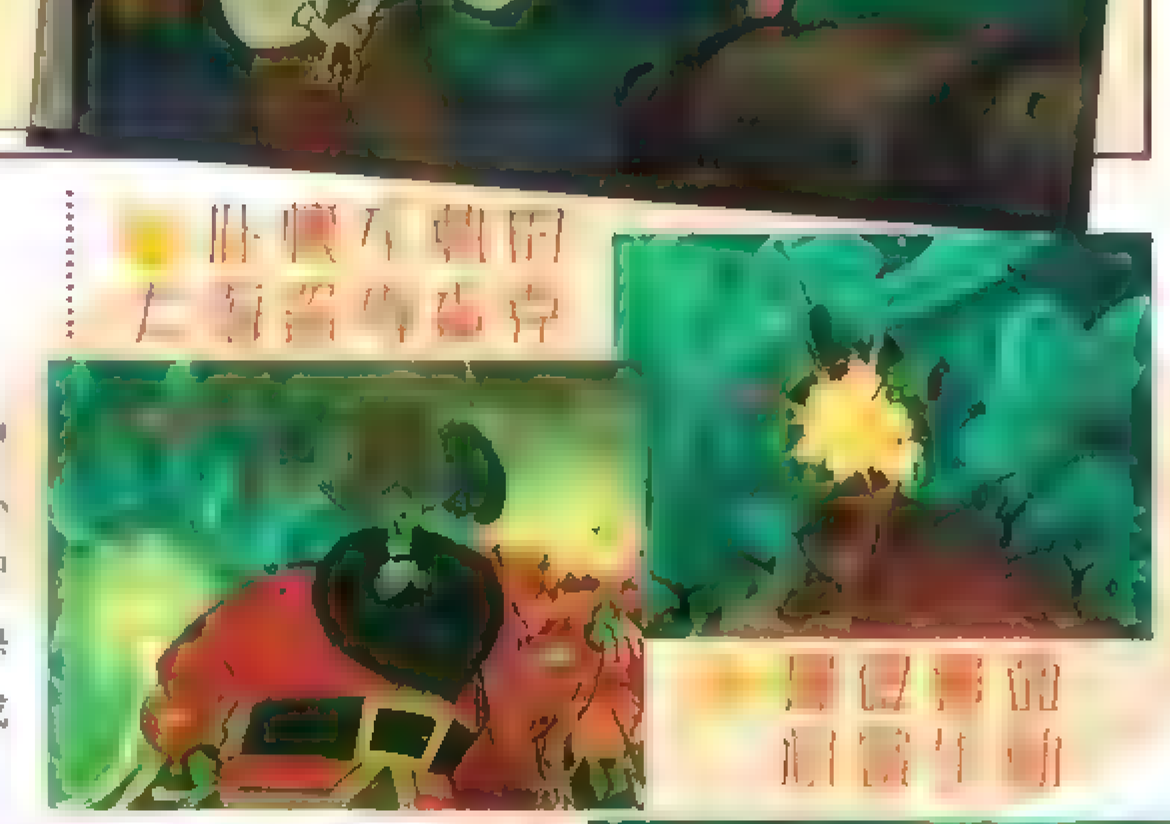
◀將害我們的壞蛋消滅吧！



看長相就知道他是遊戲中頭號壞蛋Bob Graham

MONKEY ISLAND 猴島小英雄

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
冒險	光碟版	WIN95	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：SB 操作：未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
LucasArts	未定	六月	



灰諧逗趣的猴島小英雄（The Course of Monkey Island）是玩家喜愛的猴島遊戲系列第三集。猴島系列前兩集分別是得獎的"猴島的秘密"（Secret of Monkey Island）與"猴島2：李查克的復仇"（Monkey Island 2：LeChuck's Revenge）。在"猴島小英雄"中，男主角蓋伊布拉奇必須手持鈍刀與雙刃劍智取李查克，解救他的摯愛艾連恩，使她不致成爲李查克的惡魔新娘。



延續猴島風格

LucasArts 的產品行銷經理 Tom Byron 說：「猴島小英雄結合了 LucasArts 獨一無二的幽默、令人喘不過氣的情節與讓人再三玩味的角色，因此維持了 LucasAats 作品的偉大傳統。撇開這些不談，難道您能不喜歡一套在故事中設計了舉止可笑的海盜、嗜吃同類的草食性動物與一個名叫「貼心糕蛋」傢伙的遊戲嗎？」

熟悉猴島系列前兩套遊戲的玩家，將在"猴島小英雄"中重溫該系列慣用的手法—令人捧腹的幽默與可恶的角色。遊戲一開始，陰險邪惡的海盜李查克正千方百計向艾連恩求婚，希望她當他的不死新娘；然而，同樣希望娶艾連恩爲妻的蓋伊布拉奇，卻在毫不知情的情況下，將一只被咀咒過的戒指戴在艾連恩的手指上，讓她變成了一尊黃金雕像。蓋伊布拉奇必須找出解除艾連恩身上魔咒的方法，並要不斷地與數不清的卑鄙惡徒和狂飲格羅格酒的海盜搏鬥，最後才能阻止李查克的惡毒陰謀得逞。

挑戰"猴島小英雄"和挑戰 LucasArts 所有的冒險遊戲一樣，玩家必須完全溶於遊戲故事之中，藉著發現各式各樣的物件，及解開各種謎語，才能挑戰遊戲成功。玩家透過直覺化的介面，能選取和使用畫面上的物件，此外，玩家在遊戲過程中，必須檢查收藏在清單內的每一項物品，還得和您所遭遇到的不同角色說話。

與 Larry Ahern 共同領導開發"猴島小英雄"的 Jonathan Ackley 說：「這套猴島小英雄將融合所有讓猴島系列遊戲成爲非凡的要素，但仍會表現出高水準的風格、高解析度畫面，這些都是前兩套遊戲無法實現的成就。」

↑海盜船的加農砲火力驚人

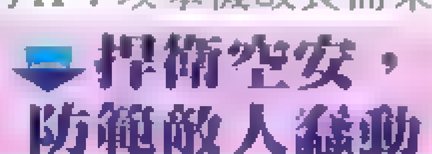
←遊戲中的主角蓋伊布拉奇

傲空神鷹

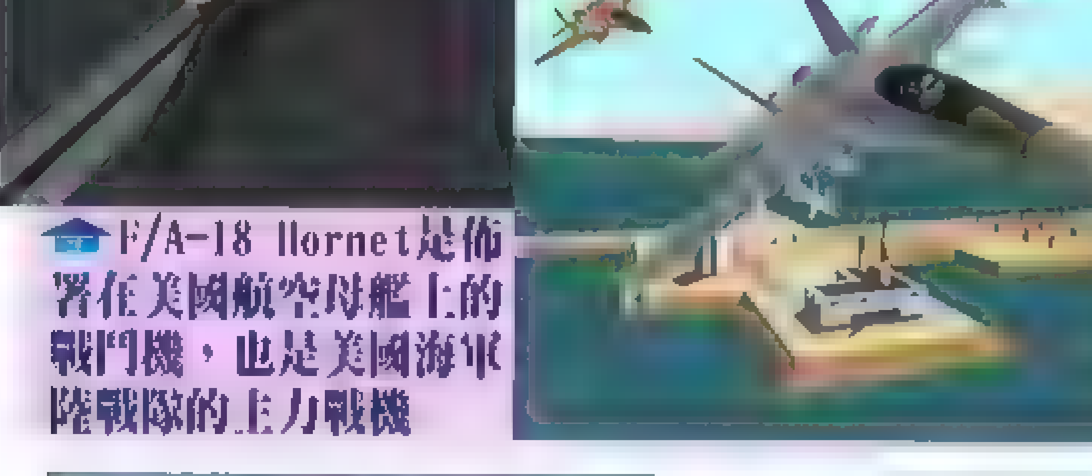
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
飛行模擬	光碟版	WIN95/NT	機種：PENTIUM PRO 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Graphic Simulations	花道	國外已發行	



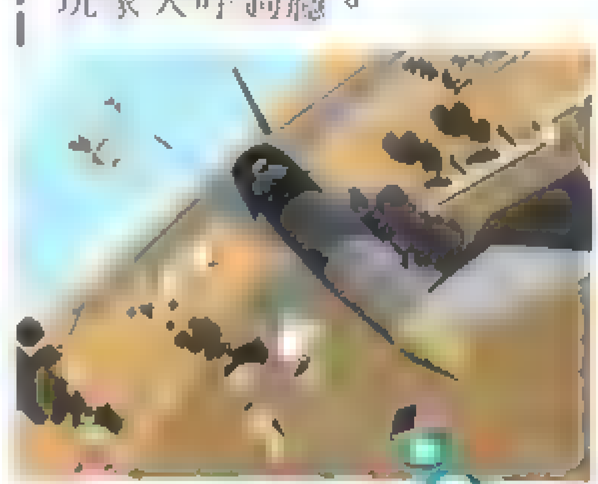
傲空神鷹（F/A-18 Hornet 3.0，暫譯）是 Graphic Simulations 公司於今年第一季結束前推出的戰鬥飛行模擬遊戲，也是最新版的 Hornet 戰機系列遊戲。故事的主角是曾參與波斯灣戰爭，俗稱「大黃蜂」的美國 F/A-18 戰鬥機。大黃蜂戰機是一架全方位的戰鬥攻擊機，備配了愛國者飛彈，是由前一代的 A-7 攻擊機改良而來，作戰半徑達八百公里，最高飛行速度 1.8 馬赫，是配屬美國海軍陸戰隊的主力戰機，主要佈屬在美國的航空母艦上（如企業號核子動力航艦）。



"傲空神鷹" 的戰鬥模擬採用 3D 多邊圖形重現技術，整個飛行畫面十分流暢，即使在SVGA的解析度下，仍可得到 1024 × 768 清析的清晰效果。遊戲中玩家須駕駛F/A-18 Hornet 戰機完成二十八個作戰任務，每個任務的戰場全部在中東。在戰鬥中，玩家會遭到來自地面與空中的敵軍火力攻擊，必須以高超的飛行技術才能應付；若玩家覺得單人遊戲不夠痛快的話，"傲空神鷹" 也支援網路多人共玩，使您可以和朋友一較高下。此外，遊戲內逼真的航空電子設計與飛行模型，和那些電子遊樂場式的「飛行模擬器」比較起來，肯定更能讓玩家大呼過癮。



F/A-18 Hornet是佈署在美國航空母艦上的戰鬥機，也是美國海軍陸戰隊的主力戰機



任務編組飛行是大黃蜂的例行訓練之一

淺顯易懂的飛行訓練指南

在 "傲空神鷹" 光碟片中，提供了淺顯易懂的多媒體訓練指南，它是由現役的海軍飛行員所設計，讓玩家不費吹灰之力便可「離開地面」，此一與眾不同的指南，必定有助於各層次的飛機迷來駕御大黃蜂。

"傲空神鷹" 在 3.0 版中加了一些新特色。首先，設計師在遊戲中應用了多邊圖形重現技術，使起伏的地勢表現更真實；另外，畫面與空中特效也改進了不少，使玩家的飛行宛如身歷其境。其次，3.0 版中加入了雷達監視設計，而飛彈導引系統也作了些許的改良。玩家必須採用低空及低速飛行，才能躲過敵軍的雷達與防空砲火。





大黃蜂拂曉出擊，敵機聞風喪膽



Imperium Galactica 銀河帝國

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟版	DOS/WIN95	機種：486DX-66 記憶體：16MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
GT INTER-ACTIVE	美商新美	五月	音效：S 操作：M

最近關於外星人的話題可是越來越熱門了，除了 Lucas 的星際大戰系列續集，UFO 學會不斷地公佈有關於外星人的消息，身為科幻先鋒的遊戲公司當然也不能落於人後，推出了這款複合型的太空策略遊戲，在引入了若干電影式的串場動畫之後核心系統的部份強化了不少，而且試圖導入的劇情部份也有相當亮眼的表現呢！想不想過過星際大戰裡指揮艦長的癮呢？身兼星球殖民地的總督，你的星球可不能比人家遜色，除了國計民生之外，還得比比拳頭大小喲！

發展星球



外星戰機

這個部份是屬於標準的策略部份，試著發展自己的星球，課稅收、建設和國防力量平衡，最重要的就是研發中心了，因為一個星球只能有一個研發中心，不同的研發中心會有不同的效益，有的可以促進城市工程，有的則對太空計劃、軍事發展、人工智慧有所助益，而日後則要發展先進設施時，必須以若干不同種類的發展中心協力研發，因此星球的整體規劃是件相當重要的事情。

特別是每個星球上都有不同的地理景觀和人文背景，選擇一顆可以建設高電力輸出設備—像是核融合電廠的星球，可以走工業化的發展路線。而在缺乏水源的沙地星球，收集水蒸氣的設備是不能短缺的，尤其是剛剛征服的殖民地，不但要好好地安撫還得降低稅收安定民心，蓋個巨蛋應該是個不錯的主意，其它像警察局、消防隊、醫院這一類基本的建設當然也不能少，具體而微的模擬城市就這樣地呈現出來囉！在經營的這個部份不但是你的經濟命脈，同時也是整個遊戲的核心之一。

操作介面



一觸即發的星際大戰

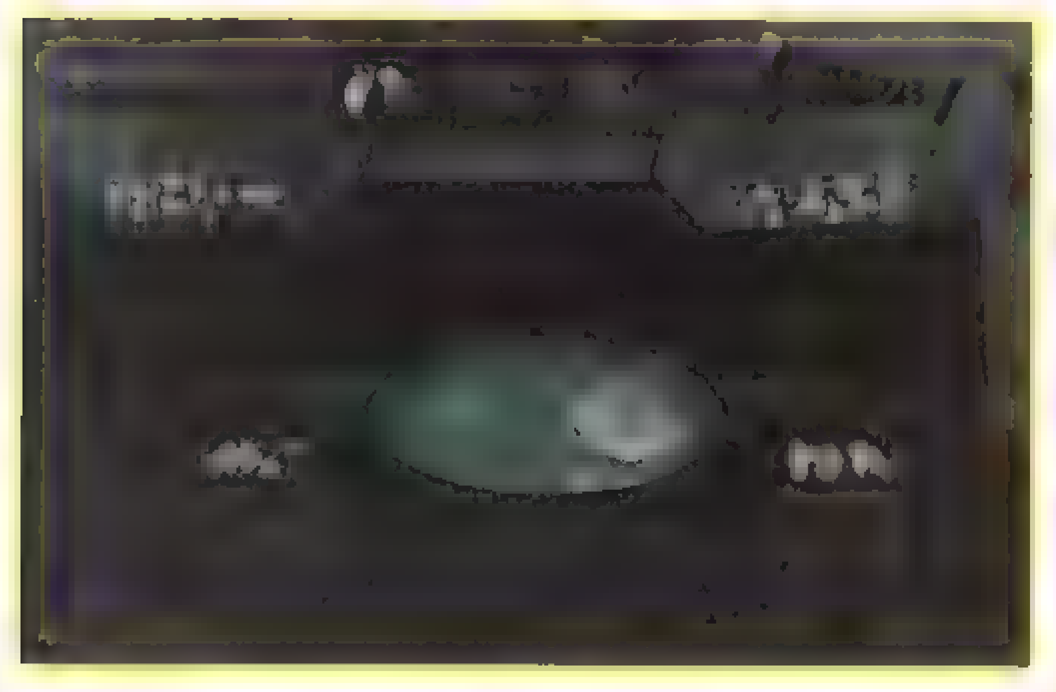


整裝待發的裝甲勁旅

在這艘碩大無比的太空堡壘上，有許多值得一看的地方，每一艘航艦的設計都不一樣，當你升任之後要先熟悉一下周圍的環境，看看殖民地的資料要到那兒找、星雲圖在哪裡、開發室和裝備室又在哪兒，這些訊息遊戲都會提供給你，而且在艦艙內的感覺很真實，到處去走走和船員們閒話家常，會感覺到遊戲的介面設計得相當的人性化，不管在那個畫面都可以迅速地切換其它視窗，在艦長室裡面的小電腦也可以幫助玩家迅速上手，線上提示和遊戲緊密結合在一起，透過生活化的方式，真實地將玩家和遊戲融合在一起，真可以說是互動式遊戲的典範了！



任務升級





在艙內到處走走可以瞭解不同部門的所在

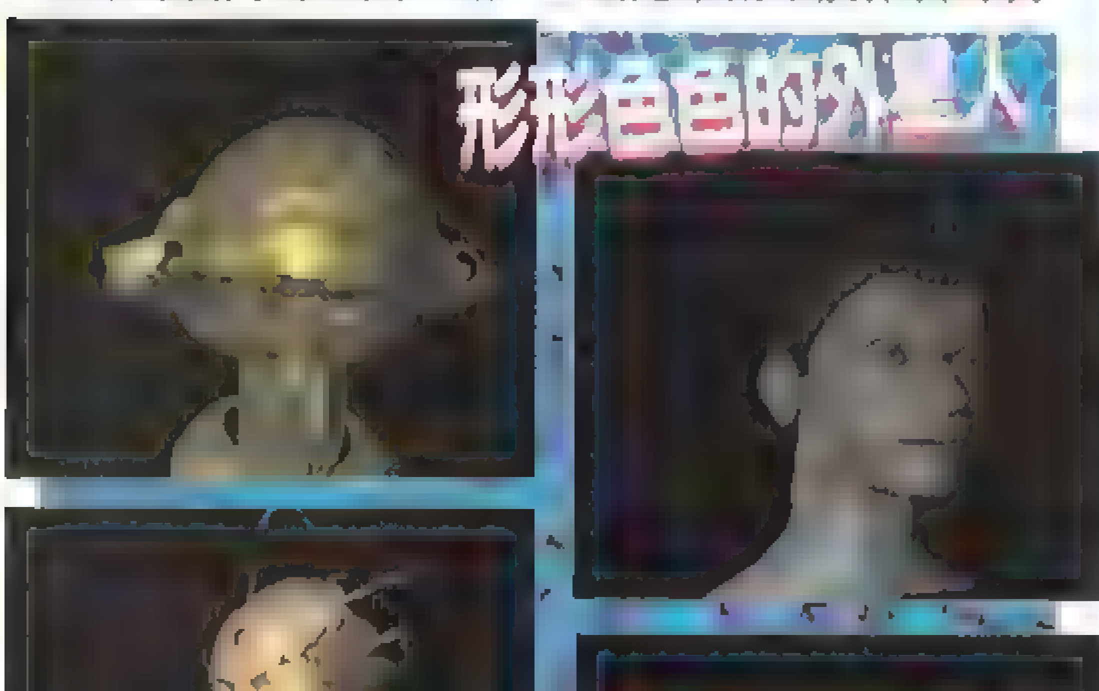


不要以為指揮官那麼好混，除了幫人民準備紙尿布和啦啦隊之外，還得隨時聽候"上面"的差遣呢！只要你能夠順利地完成護衛、作戰等任務指示，或是解決殖民地所遭遇的天災人禍，不但可以坐穩你的位子，要是將軍心情好的話，還會升你的官，這樣一來你的管轄範圍會越來越大，可以掌握的資源也會越來越多，然後你必須發動較為積極的攻勢，對於來意不善的外星人也不需要太過客氣，擁有越多的星球代表越強的科技實力，也就能夠開發出更強的武器和更先進的設施，這部份還包括了劇情的模式，加入了許多的電影動畫讓劇本進行的感覺更加流暢。遊戲中的動畫數量相當地多，也營造出不錯的互動式遊戲氣氛，不管是任務或是事件，總不忘加上一段精美的動畫，讓人沈浸其中。

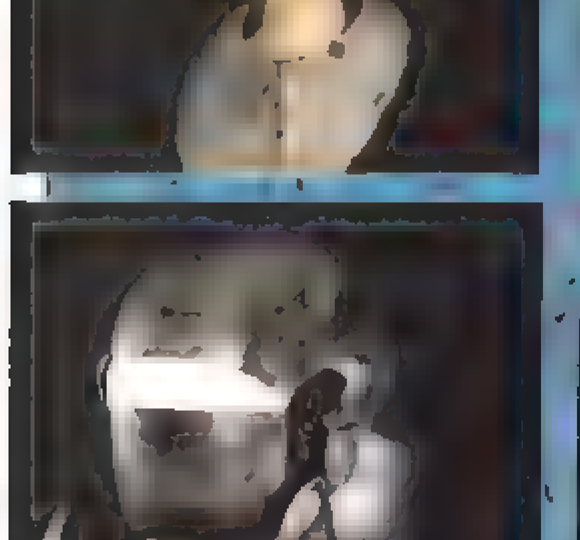


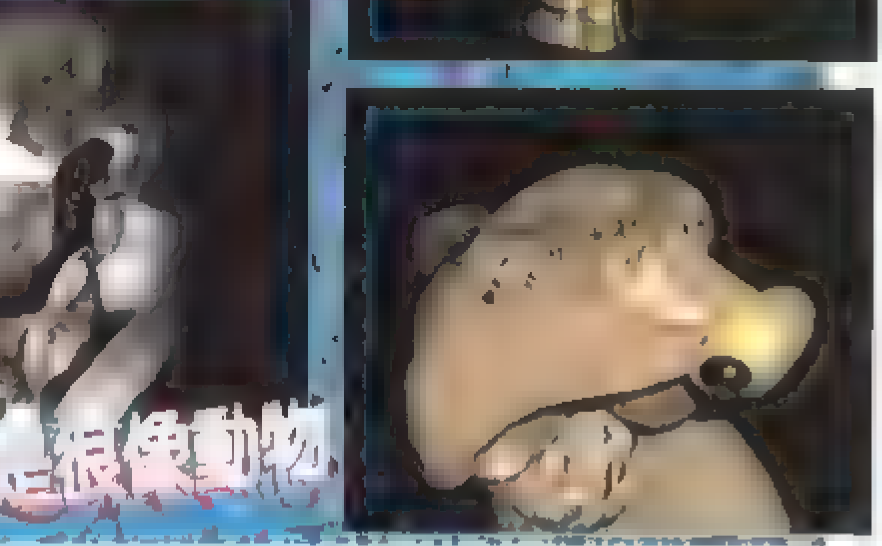
在戰鬥的部份是採用即時戰鬥的方式，太空中的戰鬥以艦隊編組或是單機分散作戰的戰術進行，如果是大規模的艦隊還可以編排陣型，除了配備標準的攻擊武器－雷射之外，驅逐艦以上的大型航艦還可以裝備不同的武器，如炸彈、飛彈等遠距離、重傷害的武器，體貼的作戰系統可以下達群體攻擊指令，在小視窗中還可以觀賞作戰的動畫，滿天飛竄的光束看起來真是頗為壯觀。

太空中的戰鬥只是作戰的一部份，星球保衛戰時配備的重武器就很管用了，在星球上的離子砲、電漿砲都不是好惹的，這和攻城戰一樣，會造成相當大的犧牲。再來就是地面戰了，這個部份真是像極了當紅的即時戰略遊戲紅色警戒和魔獸爭霸，採用了 45 度的俯視視角來呈現立體的戰鬥效果，戰爭的規模較小，所能使用的武器種類也不多，砲塔、坦克、火箭車這類武器就成了作戰的主力，而且數量上受到了旗艦容量的影響，但是刺激性不下於老大哥們，因為運用有限的武力佔領星球是需要動點腦筋的，人海戰術可不見得一定會有用哦！銀河帝國結合了模擬城市的經營概念、星際大戰的劇情模式和終極動員令的戰鬥系統，每一個部份都有相當傑出的表現，在妥善地安排下使得這三者散發出迷人的魅力，對一個喜歡經營策略的玩家，可以在得心應手之餘嘗試簡單的冒險式劇情和即時戰鬥的快感，而一個快節奏的玩家，可以在沒有後顧之憂的情況下，好好地享受劇情的發展，對一個沈醉於故事發展的人，則可能因為自己成為真正的主角而手忙腳亂，但是那份滿足的充實感卻是令人喜悅的，等待是值得的，它就是這樣的一個遊戲。



形形色色的外星人





是不是很像動物

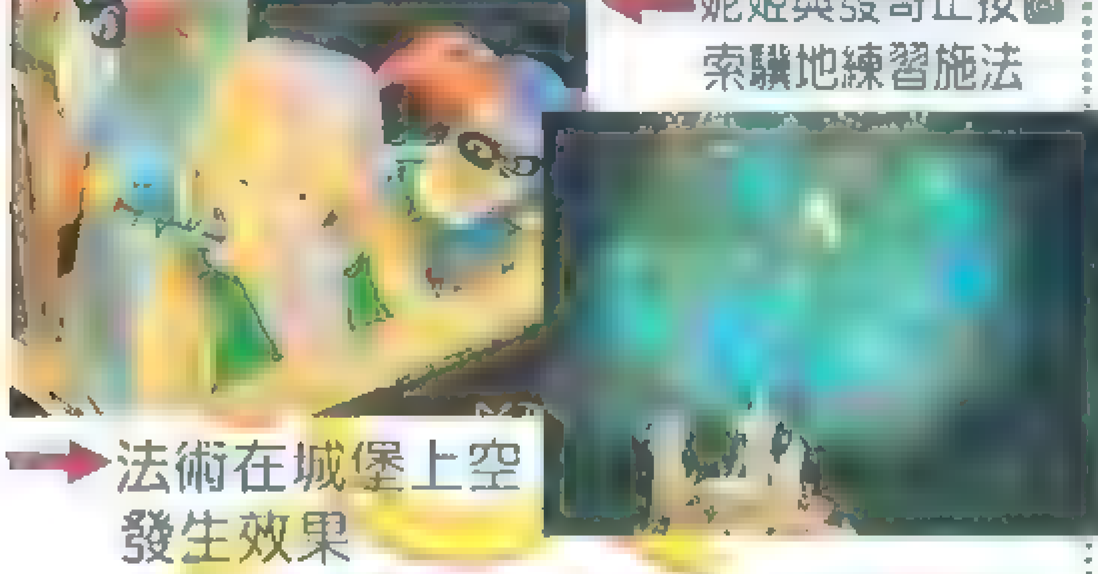
Pandemonium

妮姬發哥大冒險

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	WIN 95	機種　P 100 以上 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示　SV
Crystal Dynamics	憶弘國際	未定	音效：S/G/M 操作：K/J



超級強檔作品、熱情發售上市



←妮姬與發哥正按圖索驥地練習施法

→法術在城堡上空發生效果

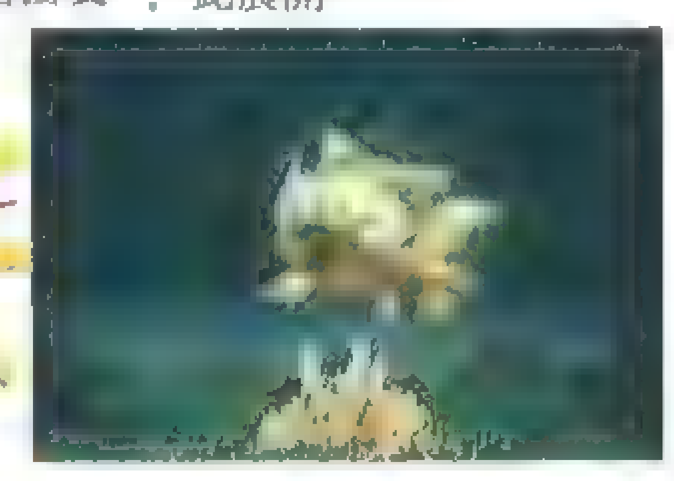
常接觸遊樂器的玩家，對任天堂 64 的超級馬利歐應該是耳熟能詳吧！優異的 3D 引擎與平滑的貼圖效果，再加上色彩豐富的畫面，不管是站在旁觀或親身操作的人都會印象深刻。現在有一套媲美甚至超越超級馬利歐的作品，將在 PC 上誕生了!!

妮姬發哥大冒險由美國 Crtstal Dynamics 公司製作，在國內則由憶弘國際代理發行，預計將同時發行 PS、SS、PC 等三種平台的版本。成熟穩定的 3D 引擎及豐富華麗 3D 的場景，架構出非常流暢的遊戲過程與 200% 的歡樂效果。

遊戲開場的片頭動畫，即明顯地展露出製作小組的功力，其明亮耀眼、流暢無比與輕鬆有趣的動畫表現，即使是要求嚴格的玩家也會發出讚嘆之聲。片頭動畫中描述巨禍釀成的開始，妮姬與發哥正按圖索驥地練習法術，由於無心召幻出巨大的怪物，以導致禍事的形成，遊戲也從此展開…

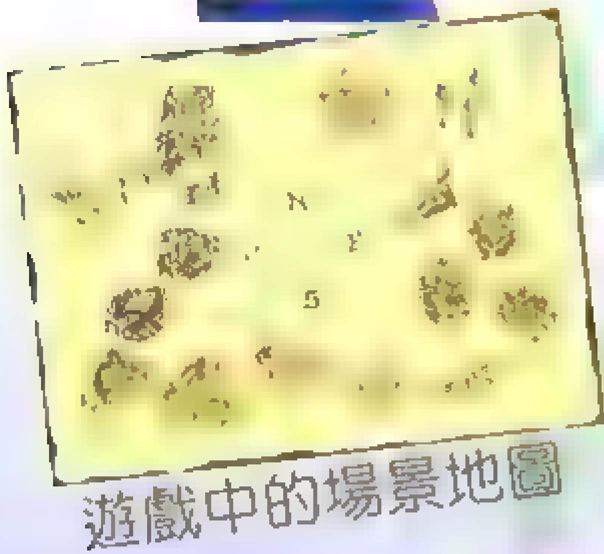


結果召喚出一隻大怪物





完全 3D 表現、非常娛樂效果



遊戲中的場景地圖

以全 3D 方式表現的妮姬發哥大冒險，不管是人物或場景的貼圖與光影效果，再再都令人訝異於他優秀的表現。而且遊戲畫面更會隨著人物的移動而改變視角，或遠、或近、或俯視、或斜看，都有不同的視覺感受，更增添了遊戲多變的風貌。加上優美動聽的高品質 CD 音樂與配合得宜的音效，您會發現妮姬發哥大冒險所帶來的歡樂氣氛，簡直就是…一級棒！

整個遊戲有許多不同的舞台所組成，城堡、森林、沙漠、岩群…等風味迥異的場景，都將出現在遊戲當中，在滿佈各種陷阱與怪物的關卡內，玩家必需借助各式設計巧妙的武器及



操作簡單方便、趣味無限延伸

遊戲中的攻擊方式，在還未取得武器之前，即可以跳踏的方式來消滅阻礙通道的敵人，如取得冷凍、縮小或其他種類的武器後，更可善加利用其特性，給予敵人最大的傷害。玩家所操作的人物－妮妮或發哥各有其獨特的動作及攻擊方式，妮妮的憑空二級跳躍適合取得或攻擊位置較高的物品或敵人；而發哥的大車輪攻擊，對一連串而來的敵人則相當具有殺傷力，因此玩家在每一關卡開始之前，即可以行依關卡的特性來選擇人物進行遊戲，運用兩個不同人物的動作特性與優缺點，將形成風格不同、趣味各異的過關方式。而遊戲的中後期，妮妮與發哥甚至會變形成烏龜、青蛙、犀牛與小飛龍等逗趣可愛的小動物，其動作姿態與攻擊方式，更是不同。

拜 Windows 95 隨插即用及友善親切的界面所賜，妮妮發哥大冒險不論在安裝過程或操作上都相當地容易，簡易的操作鍵組合，即能將遊戲中困難度極高的動作，輕而易舉地展現出來。若能搭配掌上型搖桿（Game Pad），即同樣是憶弘國際所代理的 Phszer Pad，在遊戲中闖關更是易如反掌。



配合憑空二級跳可以跳的更高更遠

取得武器可以有較強的攻擊力

遊戲視角會隨著人物的移動而改變

基本的攻擊方式 跳踏

不容不服誇讚 不如自行體會

不讓超級馬利歐專美於前的妮妮發哥大冒險，不僅在畫面捲動與執行速度上有傑出的表現，相同地它也擁有複雜的 3D 關卡與滑稽逗趣的角色，深入地瞭解每一個關卡設計，你會發現處處皆有驚喜、時時都有歡笑。如果你曾懊惱過 PC 無法帶給你遊樂器般的娛樂效果，請你一定要試試妮妮發哥大冒險，因為這是你前所未有的體驗，不要懷疑!!

物品，來回穿梭地取得過關鑰匙與錢幣來完成遊戲。由於場景中的物件設計的相當富有巧思，各種物件之間的關聯性，必需藉由縱跳、滑行、飛躍等動作的組合，才能將所有關卡路徑一一破解完成，如利用森林中交織無數的蜘蛛網彈性效果，彈跳以取得佈滿在樹上或空中的物品，即是最佳的例證。如此多變且富挑戰性的遊戲，你還等什麼呢？

各具特色的遊戲舞台

森林

城堡

峽谷

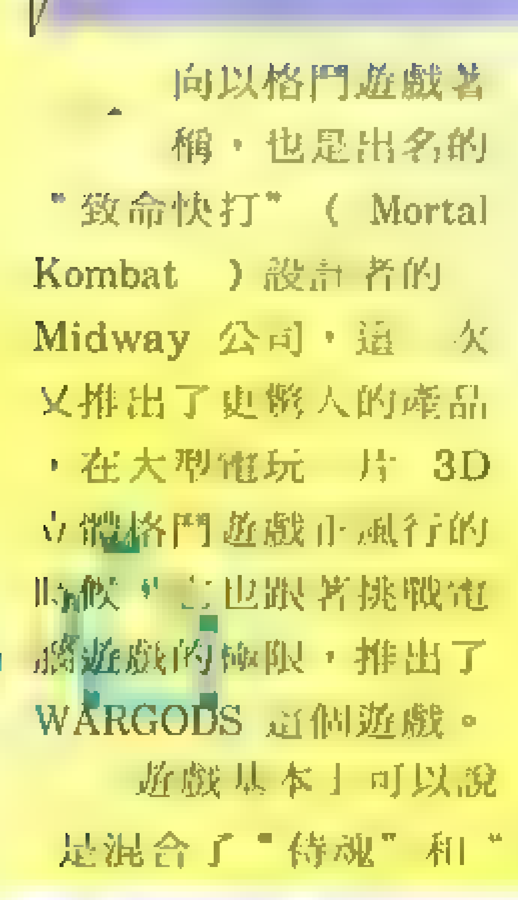
鋸木林

WARGODS
格鬥戰神



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟	WIN95	機種：P 75 記憶體 8MB 顯示：SV 音效：WIN 相容卡 操作 K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
GT INTER-ACTIVE	美商新美	六月	

格鬥天王再現　威力不同凡響



一向以格鬥遊戲著稱，也是出名的"致命快打"（Mortal Kombat）設計者的Midway公司，這一次又推出了更驚人的產品，在大型電玩一片3D立體格鬥遊戲正風行的時候，它也跟著挑戰電腦遊戲的極限，推出了WARGODS這個遊戲。

遊戲基本上可以說是混合了"侍魂"和"致命快打"的優點之後所設計出來的立體格鬥遊戲。故事是從地表還是一片熔融狀態開始，

一個外星生物駕著一艘搭載了具有神奇力量的"礦石"經過太陽系，卻不慎墜毀在地球上，將這種神奇的礦物散布在整個地表，經過數萬年之後，地球上的生物開始為了搶奪這個寶物而展開了一連串鬥爭。



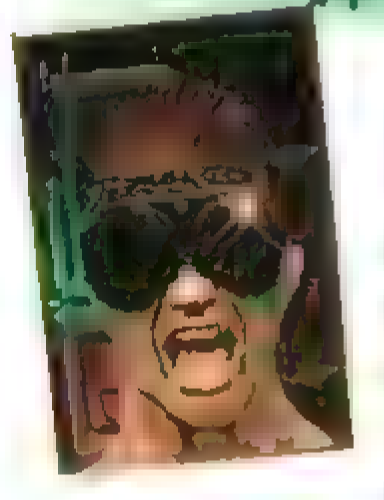
支倒地。瓦拉不

被卡布奇喬的二刀流給痛擊



超人英雄榜 誰要來挑戰？

彈頭（WARHEAD）



政府的高階官員擔心一項融合"礦石"和核子武器的實驗出了問題，因此他們派出最強的高級探員前往調查。當他抵達那棟建築物的時候，整座基地忽然爆炸了，讓他全身都被包裹在"礦石"的碎片裡。這個探員變成了超級戰士－"彈頭"。

異教女神（PAGAN）



古老的捲軸記載了"礦石"藏放的地點，讓一個精研黑魔法的女巫找到了這個天大的祕密。她藉著吟誦古老捲軸上的咒語來叫出了隱藏無數年代的"礦石"。"礦石"增加了她對力量和破壞的饑渴，她將會打倒所有擋路的敵人。

阿努比斯（ANUBIS）



老練的盜墓者在"帝王之谷"中發現了一個尚未被人發覺的墓穴，古人在這裡暗藏了"礦石"，摧毀任何膽敢盜墓人的野心。盜墓賊的肉體雖然被摧毀，但是他被詛咒的靈魂則永遠困在守護死者的狗頭神"阿努比斯"的身體裡。

武器花樣繁多　絕招招招致命

遊戲中的每一個生物都是因為"礦石"而具有接近神的力量，所以可以施展出許多足以排山倒海的絕招，而每個角色幾乎都有自己的特殊武器和各種絢麗的絕招，玩者可以揮舞大刀、長劍、盾牌、雷射、匕首、斧頭、大鍾來攻擊敵人，甚至可能被各種魔法或是高科技的武器所攻擊。Midway公司出名的"致命技"Fatality更是不會缺席，玩者可享受各種被對手油煎、火烤的快感。

遊戲中使用的創新技術更讓每個角色的貼圖十分的平順，競技場中，場外的貼圖也沒有絲毫的馬虎，整場格鬥中只見鏡頭不斷的運動，讓玩者可以清楚看到格鬥的真實情況，而且在格鬥遊戲變成立體的角度之後，更多了一個立體的移動方式，擺脫了以往平面的單調纏鬥，玩者可以在場上四處翻滾躲避對手的攻擊。

遊戲更讓人有成就感的是所謂的連續技，玩者可以自己開發各種華麗的連續技來痛毆敵人，讓敵人完全沒有還手的機會，在對電腦的高難度模式下，玩者常常必須面對動輒十連打的恐怖攻擊，十分的具有挑戰性。如何，有沒有感到心動呢？來上一場吧！

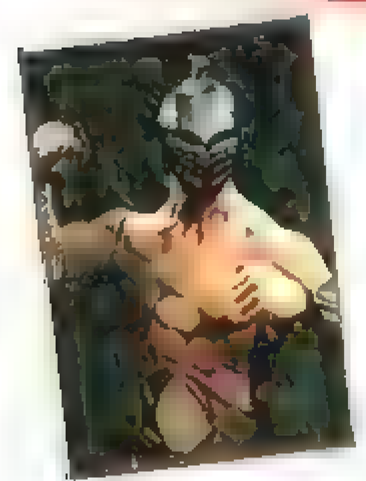


阿豪金的傳送術大顯神威！

古代和未來的戰士齊聚一堂。

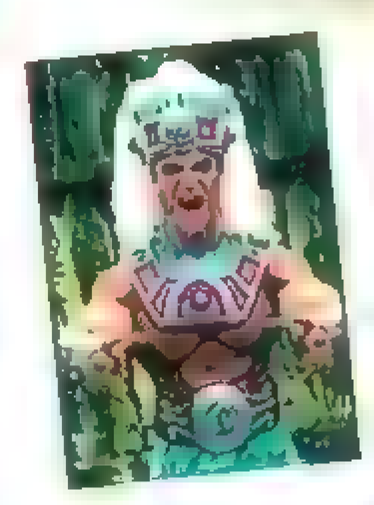
一個俐落的撞擊讓阿豪金取得優勢。

極限（MAXIMUS）



在一個盛大的慶典中，他為了自己的主人爭取"礦石"而戰。他殺死了所有的對手，但也毫不留情的殺死自己的主人，帶著"礦石"逃跑了。在擁有了"礦石"的力量之後，他為了所有被奴役的人們而戰。

阿豪金（AHAU KIN）



在夢中，一個邪惡的巫師看見了村莊中用來獻祭活人的井中藏著難以形容的力量。一個接一個的，他派出手下的奴隸冒著生命的危險去替他找回這個"礦石"。最後，他被自己的慾望所控制，奮不顧身的跳下井中，自己拿回了這塊"礦石"。

卡布其裔（KABUKI JO）



一個偉大的古代武士，在一場大決戰的前夕發現了一塊"礦石"。在一陣無法控制的憤怒和怒火之後，他為了自己所造成的破壞感到深深的懊悔，他改名為"卡布其裔"，一個被流放的戰士。為了控制身上的這股力量而不斷的修煉。

泰克（TAK）



數千年以前，一個王國崇拜"礦石"為神。另一個大國覬覦"礦石"的力量，希望以武力取得"礦石"。在王國被滅之前，國王把"礦石"藏在一個石頭雕像的身體裡。雕像有了生命，他變成為了消逝的文明主持正義的復仇者。

Extreme Assault



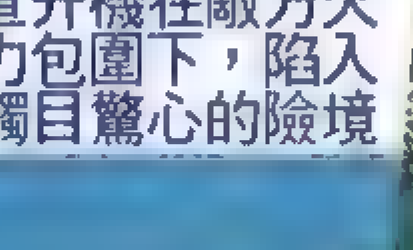


遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	WIN95/DOS	機種：P 133 記憶體：16MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
Blue Byte	未定	暑假	音效：S 操作：J

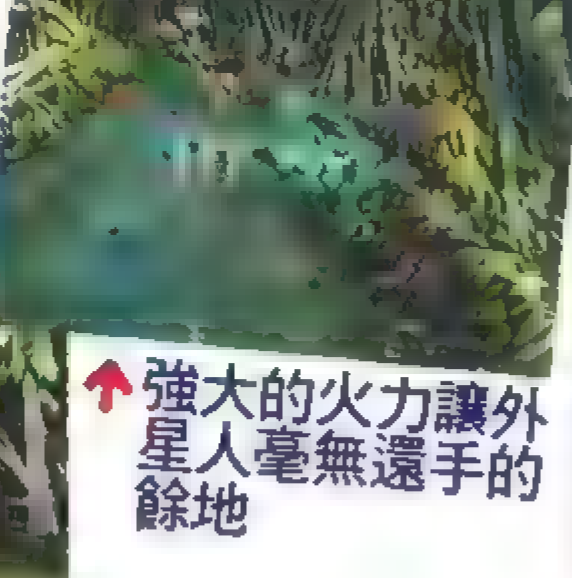
外星人包藏禍心

陰魂不散的外星人再次垂涎地球了！這回，這些包藏禍心的壞蛋計劃要轉換地球的大氣層作爲己用，人類將面臨毀滅的命運。假如你和其它人想要目睹明天的日出，那麼，操作攻擊武器尋遍外星人的藏身處，並將他們悉數殲滅，便是你責無旁貸的使命。而你這次行動的任務是要解救被外星人綁架的科學家，並解除巨大的大氣轉換設施，因爲它已造成地球生態的浩劫。問題是，外星人不會輕易地讓你阻止他們的計劃，立刻會調令地面與空中攻擊部隊，對你展開攻擊。但請別沮喪，因爲有無數的武器，包括雷射槍、飛彈、智慧型炸彈等供你使用。

當你操縱二十一世紀火力最強大的攻擊型直升機在一片樹海的上空飛翔時，你看見了一艘護航艦在下方航行。一旦你將直升機飛到攻擊定位後，便開始用雷射槍展開致命的摧毀。剎時間，你的直升機在敵方直升機火力的包圍下，陷入觸目驚心的險境。



↓二十一世紀新型直升機在敵方火力包圍下，陷入觸目驚心的險境

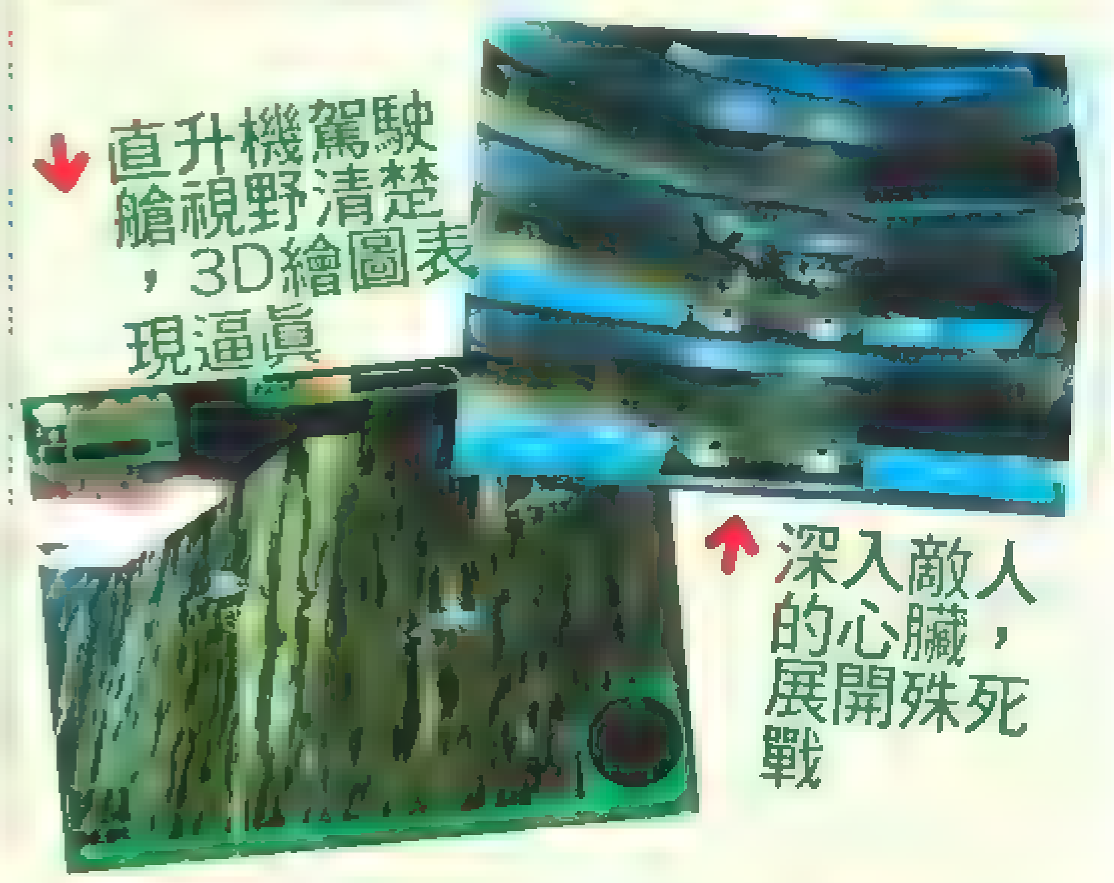


↑強大的火力讓外星人毫無還手的餘地

迂迴戰術招招致命

爲了避其鋒，將直升機來個一百八十度迴轉，駛離現場吧！敵機會緊咬著你不放，但只要你能展現出高超的駕駛能力，你便可輕易地將它甩掉。你也可以將直升機拉高六度，再來個翻轉緊咬其後，哈！這下子它得吃你回贈的砲火。你發射一枚雷達導彈，將它徹底摧毀。

隨後，你瞧見前方的山有個洞口，並且將直升機駛進。你會飛經一座地底隧道網，此時，你須擊退一大群邪惡的攻擊者。成功後，將直升機降落在一座工業城，然後跳至這部宛如鬼斧神工的 T1 重裝戰車上，開始將眼簾內的各個目標完全粉碎。



↓直升機駕駛艙視野清楚，3D繪圖表現逼眞

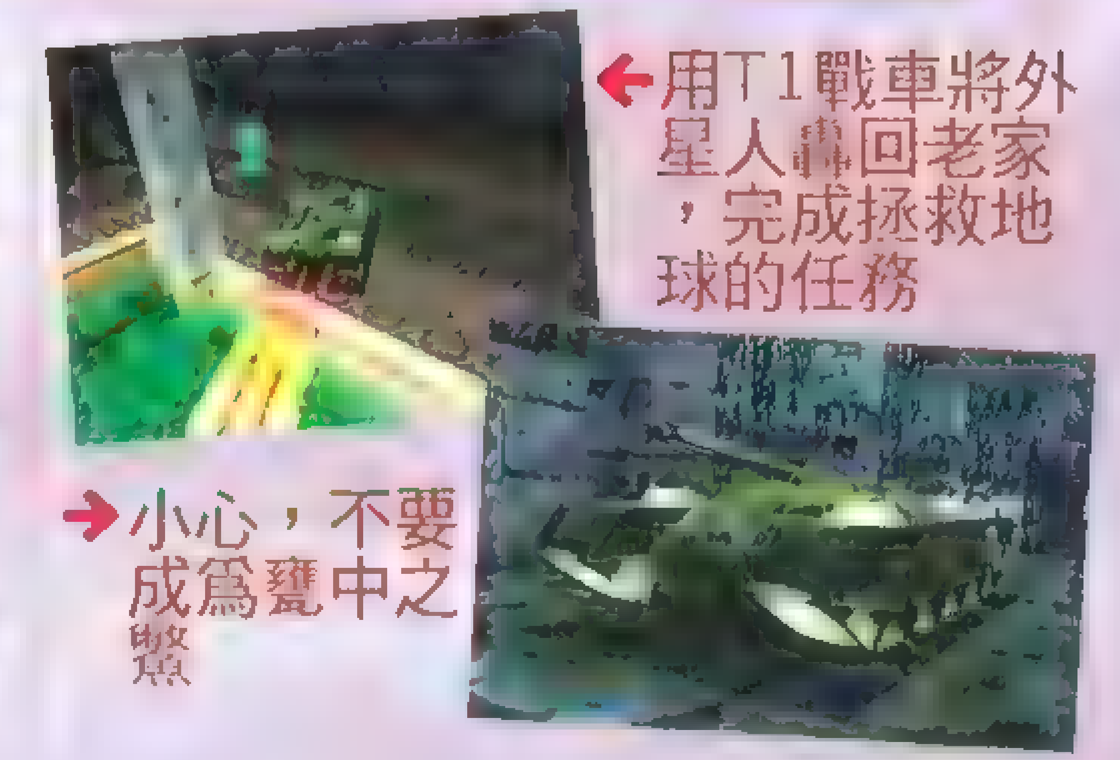
↑深入敵人的心臟，展開殊死戰

洞窟迎敵步步驚魂

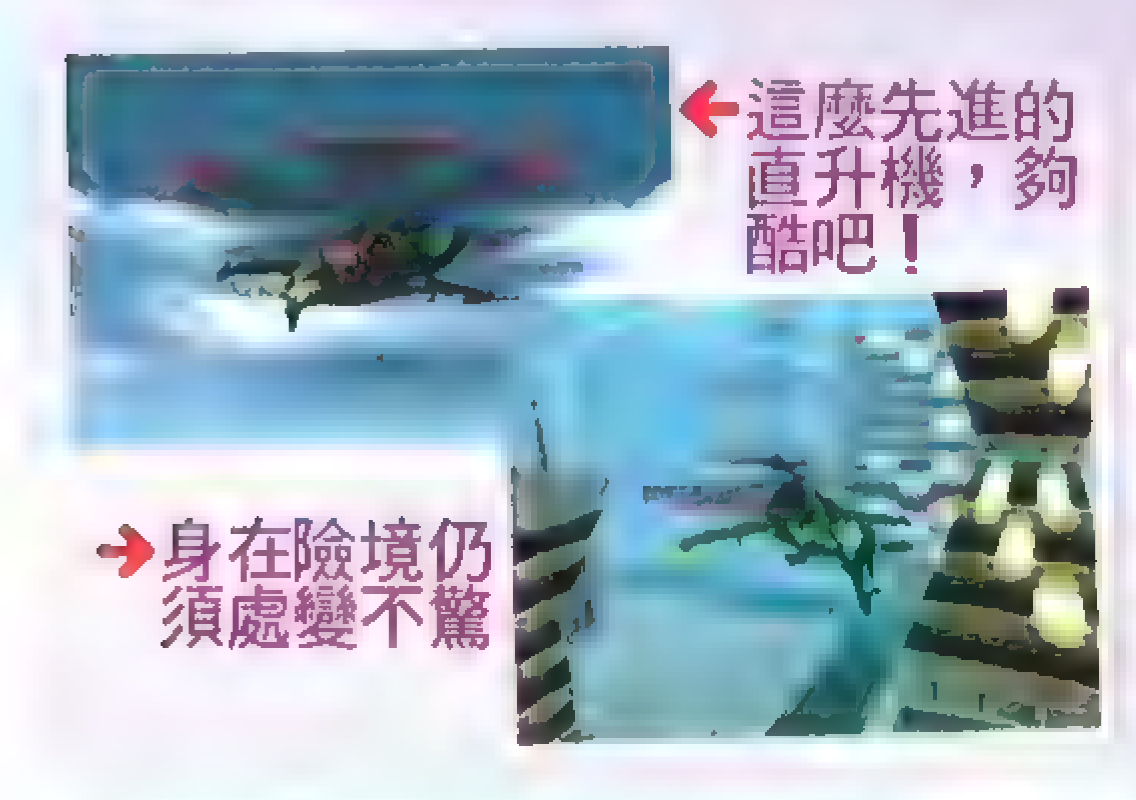
當四方的火力開始迎面反擊時，你的攻擊行動將會受到制肘。立刻回轉！你必須把火力朝向這些防衛的坦克，直到它們成爲過眼雲烟爲止。在眼睛看不見的角落旁，一輛巨大怪異的車輛正隱沒於黑暗之中，也正好被你瞥見。當你駛進長廊時，內心開始顫慄，手掌開始冒汗，因爲你不知道下個角落有誰或者是什麼，在那兒等著你成爲甕中之鱉。對了，你必須注意車上電腦給你的口頭警告，因爲它會在你大難臨頭時，向你示警。

假如你是追求腎上腺素不時往上衝的玩家，那麼你肯定會由衷喜歡 Blue Byte 所推出的"絕命攻擊"（Extreme Assault，暫譯）。外星人秘密地在地球上展開行動，此時是你挺身而出，阻止他們的邪惡計劃得逞的時候。駕駛你的高科技攻擊型直升機 Sioux AH-23，以及下一代戰車 T1 將他們轟回老家。

玩家在"絕命攻擊"中會遭遇二十種韌性強且相當詭詐的敵手，包括最後一位敵人一致命主宰（Boss），他們會從空中與地面發射砲火攻擊你。你必須利用在密道及隱藏式房間內所找到的獎賞物資，來增加你的殺傷力與防衛能力。此外，你還必須蒐集額外的能源、武器與彈藥，使你永遠保持攻擊實力。


用T1戰車將外星人轟回老家，完成拯救地球的任務

小心，不要成爲甕中之鱉


這麼先進的直升機，夠酷吧！

身在險境仍須處變不驚

3D效果絲絲入扣

"絕命攻擊"的即時3D圖形表現會讓你嘆爲觀止，尤其是當你經過高山深谷、地底洞窟、印加廢墟及外星人地下基地時，這些令你膽戰心驚和栩栩如生的畫面，將在你眼前平穩且快速地進行。而你在這套遊戲中便須在高地、地底洞窟、人工隧道、深口火山、熱帶叢林和冰封魔穴等六大作戰區內，摧毀各式各樣的敵人。爆炸的場面再再顯示出令人難以置信的真實感，例如炸毀樹林時，你會欣賞到樹木化爲灰燼的過程。而 T1 駕駛艙內的視野相當活潑，角度可自動地轉換，模擬車頭轉動、爬坡、下坡時的效果十分逼真。此外，遊戲中的全息圖、爆炸與雷射擋牆都以景觀透明的畫面呈現。這麼優秀的效果，實在是要感謝先進的 3D 繪圖引擎，因爲它不需要你用任何圖形加速卡來享受遊戲。

攻擊型與即時反應的遊戲須要以步調簡短、迅速的任務來串場。控制簡單意味著沒有必要浪費時間來學習複雜的系統，"絕命攻擊"它提供你三大武器系統，每套系統有九種層級的操作技術。遊戲也可以單人或多人（四人以內）的方式進行，並可以配對的方式來玩。單人遊戲全程多達五十多項任務。另外全套遊戲流露著令人激賞的 CD 音效與 MIDI 配樂，讓你的心情隨著聲音悸動。玩過 F-22 及 Flight Unlimited 的玩家肯定會對"絕命攻擊"的 3D 表現留下更深刻的印象。"絕命攻擊"是一套一接觸便上手，讓你血脈賁張、愛不釋手的遊戲。

這麼優異的畫面效果，玩家豈能錯過

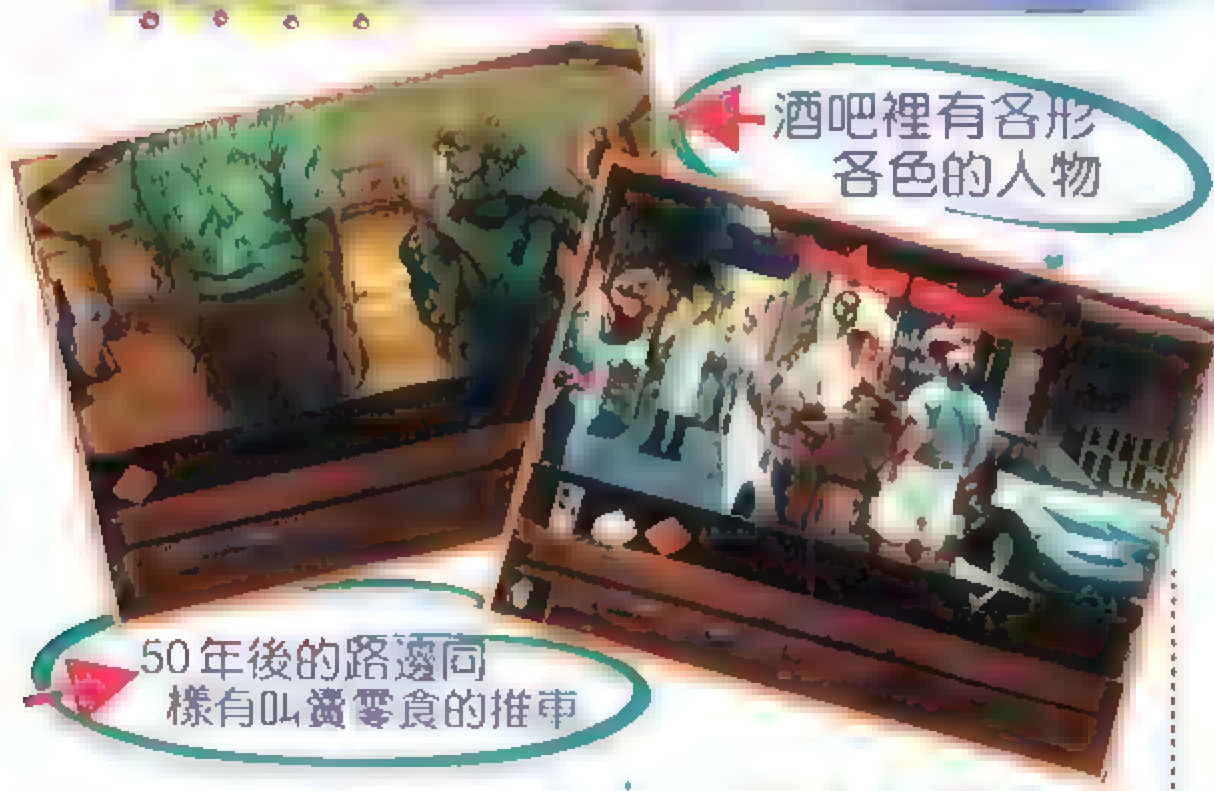




六次元沙龍

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	WIN95/DOS	機種：486DX 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
TAKE2	英特衛	五月	





酒吧裡有各形各色的人物

50年後的路邊同樣有叫賣零食的推車

這款遊戲主要架構在美國知名的科幻小說家 Spider Robinson 一系列有關「卡拉漢的超時空沙龍」的小說上，並曾經先後獲得三次雨果獎、一次星雲獎等科幻界的最高榮譽，其輕鬆幽默的筆觸、光怪陸離的情節、發人深思的內涵，經過遊戲企劃巧思的融合之後，成為一個相當具備原創性且引人入勝的精采遊戲！

首先，在七大本的原著小說中，擷取了其中六段故事，其中五段是基本的情節，分別由不同的人物扮演主角，包括了兩位維持時間旅行秩序的特勤隊員、不老不死的吸血鬼、會口吐人言的天才狗、奇形怪狀的外星人與機器人，以及絕對不平凡的業務員等，最後，遊戲將視玩者在前面幾次冒險中的表現，決定是不是有接受造物者最後考驗的機會；這也將是能拯救世界的最後機會！

而進行每段故事的時空背景與地點，也各不相同：除了一開始英雄好漢雲集的卡拉漢超時空沙龍之外，可供探索的區域還有古老的吸血鬼城堡、五十年後的紐約大道、和巴西的熱帶雨林等，當然，最後的試驗所「天外天」呢？又將帶給大家另一份驚喜。

以往的冒險遊戲，總是以一格一格的畫面為單位，或者每次都得以直角等角度，切換整個螢幕上所顯示的區域，跟許多強調擬真性的遊戲比起來，就彷彿只是部簡單的電子書，所以，在「六次元沙龍」裡，特別採用了三百六十度的全視角方式，來呈現整個真實的世界，玩者們可以利用無段微調來緩緩地移動身體，仔細地檢視眼前所有的景物。

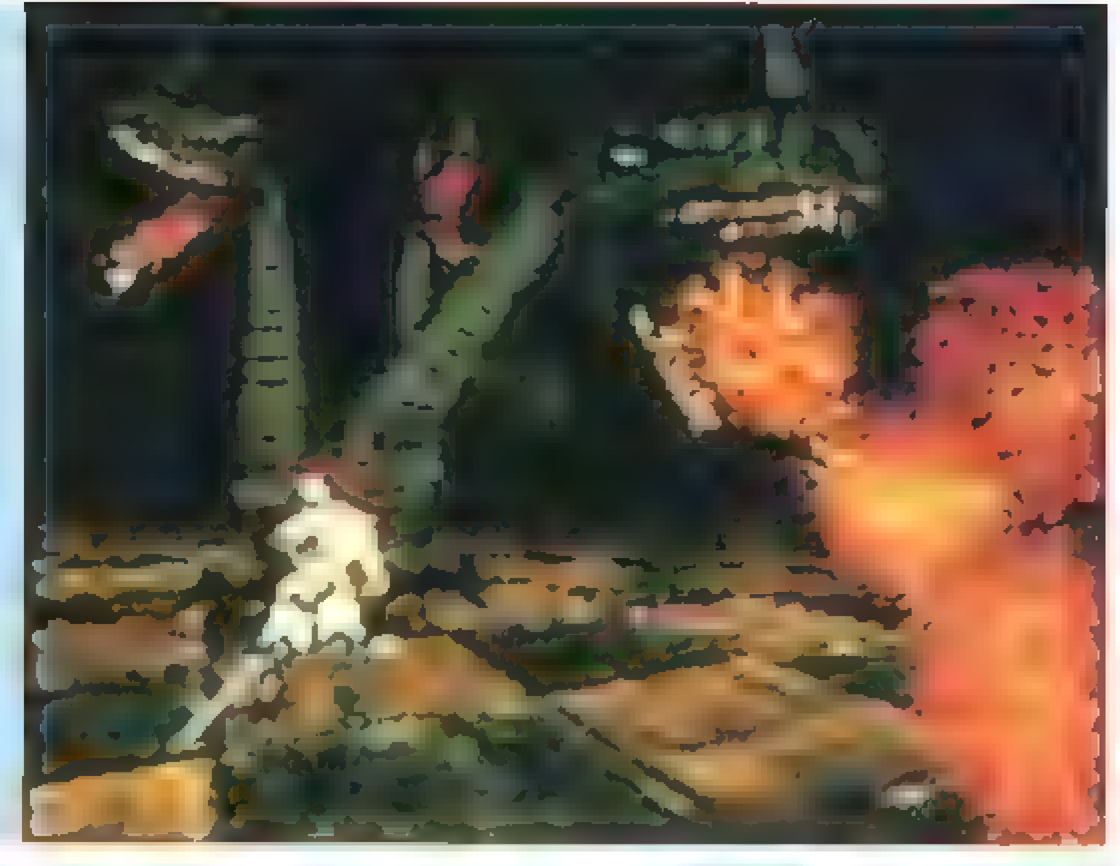
為了讓非英語系的國家，能更輕易地融入遊戲的情節，這一回的「六次元沙龍」首先在指令方面做了簡化，而且取消了指令欄的設計，而當玩者把滑鼠游標移動到畫面上任何可進行互動的物品上時，首先會出現該物品的名稱，此時若按下滑鼠左鍵，便會接著出現該物品可使用的各項指令，諸如「注視（ LOOK ）」、「使用（ USE ）」等，相當方便；而且這麼一來，除了輸入存檔名稱之外，幾乎沒有使用鍵盤的場合，對喜愛解謎的玩者們來說，甚至可以一邊悠閒地喝著咖啡，一面專心地思考謎題。



卡拉漢超時空酒吧擁有不起眼的外貌

電視牆上正介紹著鉛筆的製作過程





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險動作	光碟／PS	未定	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：SB 操作：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
EIDOS	未定	未定	

根據千萬暢銷書改編

地下城殺機（Deathtrap Dungeon，暫譯）是Eidos公司根據Ian Livingston千萬暢銷書"戰鬥狂記"（Fighting Fantasy，在全球共賣了一千五百萬本）改編的3D動作冒險史詩遊戲。

全套遊戲在開發期間嚴謹地遵守兩大原則：娛樂性與簡單性，使玩家能輕鬆上手。遊戲全部以3D模組化進行，獨特的光線效果，成功地營造了地窖的氣氛。這種氣氛在設計師刻意於遊戲中添加的陷阱、妖魔、巫毒、骷髏戰士、巨龍、女祭司、巫師與木乃伊等五十五個角色陪襯下，使遊戲顯得益加緊張與詭譎。



將面臨一場死亡的格鬥

▶這等模樣的女人，我想你是不敢瞧不起她

▲這隻巨龍不知吞噬過多少人

◀要打敗這個身強體壯的惡魔，可不是容易的事

比武功鬥心思

玩家在"地下城殺機"所必須經歷的戰鬥類型包括擊劍、施魔咒、喇叭槍及貼身戰鬥等；至於讓你一失足則成千古恨的陷阱從有掩蔽物的坑洞、隱密走廊、偽裝的地板到會移動的鐵釘等都接踵而至，堪稱步步驚魂。當玩家遇到生死關頭，或為生存而戰時，可藉由「智慧型鏡頭」（intelligent camera）系統，從各個角度來觀看生動的動畫角色。另外，當主角掉入坑洞，或慘遭巨龍吞噬時，其動作過程將會自動地以最具戲劇性與視覺性的效果呈現。此外，Glassworks的3D動畫與Eidos的影像壓縮，更使"地下城殺機"成為同類遊戲的上上之作。

為了讓Ian Livingstone的故事能忠實地透過遊戲表現出來，Eidos特定敦請遊戲工坊（Games Workshop）的作者、遊戲界聞名的精神導師Richard Halliwell，領導一支設計開發隊伍來創造"地下城殺機"。在Richard精心擘劃下，從遊戲設計到遊戲測試，從畫面呈現到效果應用，都力求完美，使這套遊戲被認為是地下城遊戲3D繪圖之登峰之作。



▼看你的劍還是我的劍快

▲妖怪，放馬過來吧！



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	WIN95/DOS	機種：PENTIUM 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
Reality Bytes	未定	春季	音效：SB 操作：未定

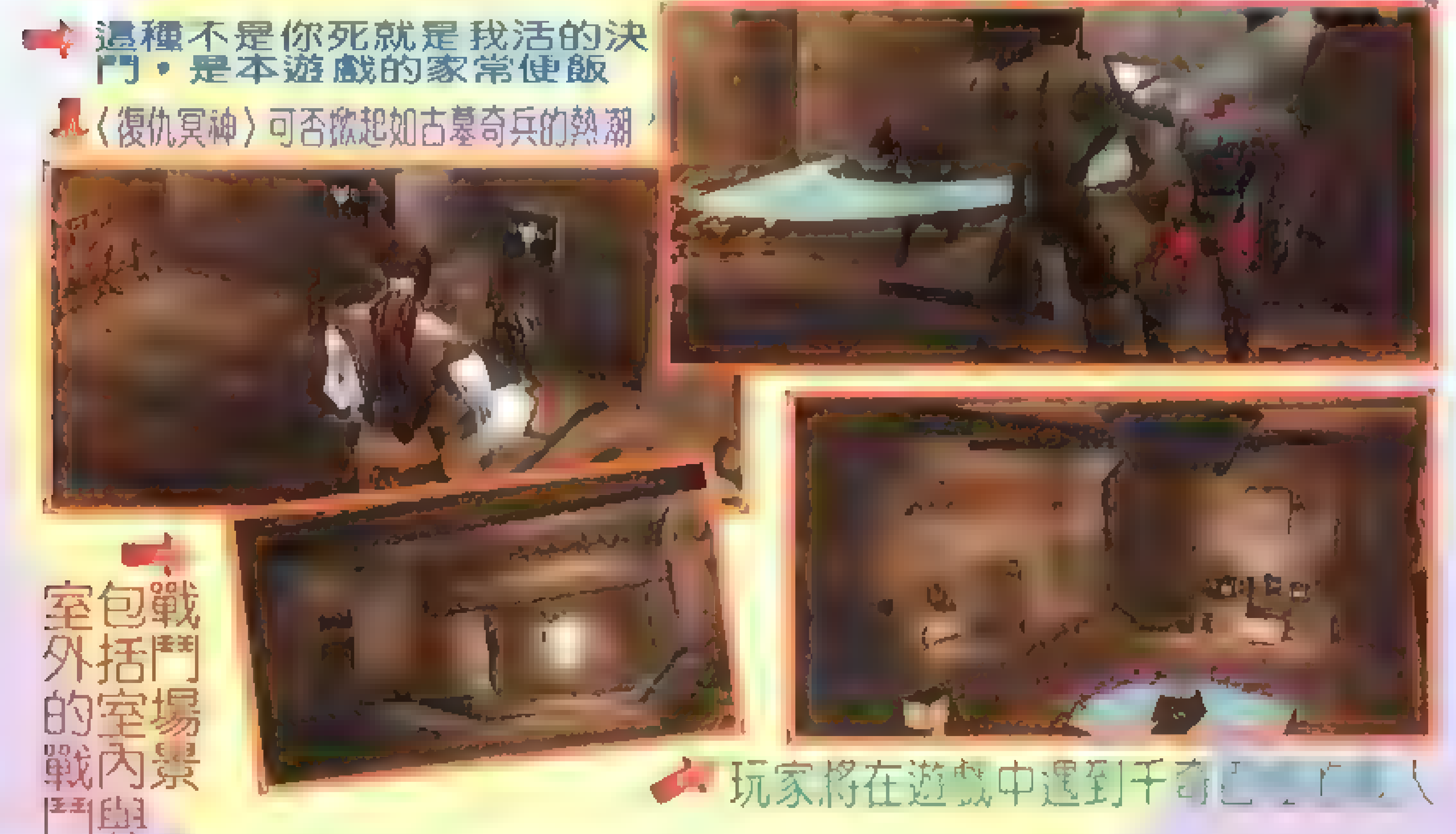
復仇冥神現身

當諸如"古墓奇兵"(Tomb Raider)這類的第三人稱(third-person)動作遊戲剛上市時，遊戲界接著又推出一套讓玩家十足過癮的遊戲，那就是玩家千呼萬喚始出來的"復仇冥神"(Dark Vengeance，暫譯)。它是一套由3D引擎開發的遊戲，各個角色的外形大約由六百多個紋理映對(texture-mapped)的貼圖組成，再加上設計師用心的多邊形角色(Polygonal character)，使劇中的怪物與人物栩栩如生，且效果生動(如鬥劍時)。

"復仇冥神"是一套第一/第三人稱的幻想動作遊戲，故事是發生在一個虛構的世界Karmac，玩家在遊戲中必須完成解救高級公署(High Council)及徹底粉碎邪惡的敵人等任務。這些任務對一般人而言可不是簡單的差事，因為你必須有完成戰鬥與追蹤的嗜血本能。玩家在遊戲中可扮演野蠻人、煉金術士、祭司、教士、刺客、女巫、魔法師、弓箭手、或亞馬遜河女戰士等任何一個角色。在遊戲選單上設計師特地列了四個女性角色，假如玩家的操作技巧能精進，那麼，各角色的戰鬥本領也會隨著提升。

設計師也在遊戲中創造了不同的武器與魔法供玩家過癮，戰鬥場面令人毛骨悚然。你可以調整視野的遠近，也可以移動看見的東西。在遊戲的刻意安排下，玩家必須搜索每一個角落，以完成你的任務。此外，"復仇冥神"不單單只是一個在挑戰地底城的遊戲而已，它也添加了戶內與戶外的戰鬥環境，在單人遊戲下，玩家必須挑戰約二十九行的任務。

玩家在遊戲中必須展現靈活的操作技巧，並試著與週邊環境的物件進行互動，特別是所有的3D物件。由於遊戲是以Direct3D引擎繪製而成，因此對硬體的要求相對較高，在Pentium級的記憶體之下可表現出8-bit的色彩模式；至於使用MMX級的記憶體更可表現出16-bit的色彩。而3D引擎也可以自動偵測出電腦上的QuickDarw3D/RAVE硬體加速器，並加以利用。另外，"復仇冥神"除了供Windows 95個人電腦的玩家享受外，它也有網路遊戲的功能，可允許三十二位玩家同時藉由區域網路分享它帶給大家的快感。



這種不是你死就是我活的決鬥，是本遊戲的家常便飯

〈復仇冥神〉可否掀起如古墓奇兵的熱潮？

戰鬥場景包括室內與室外的戰鬥

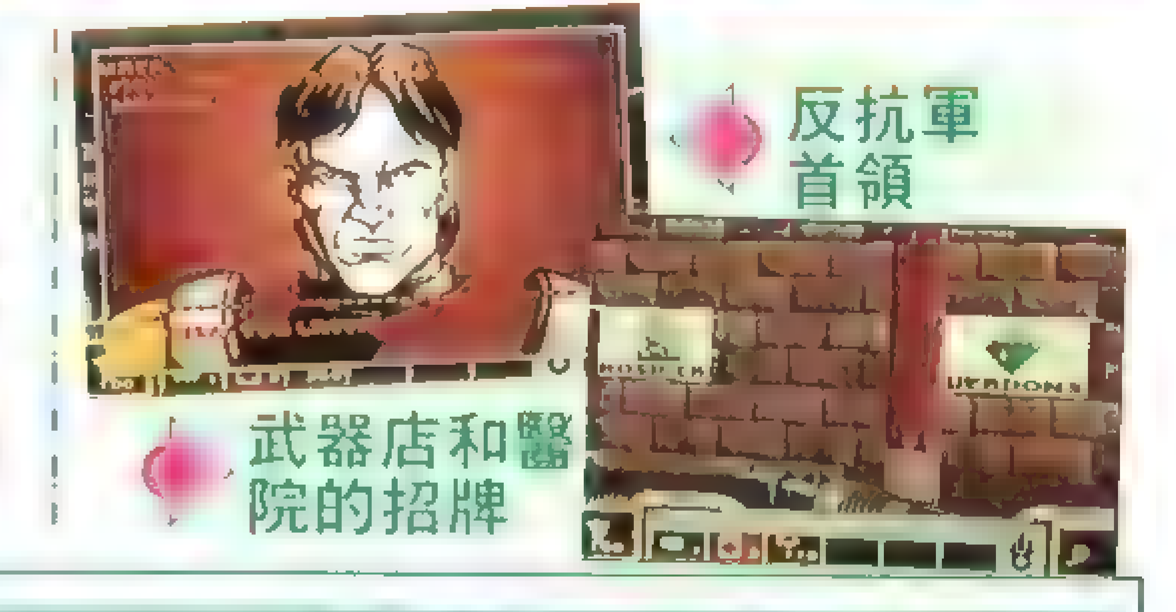
玩家將在遊戲中遇到千奇百怪的敵人

STRIFE 生死關頭

動作	光碟版	WIN95	機種：P-90 記憶體：12MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
3DO	互旺	五月上旬	



你是否玩膩了 DOOM-LIKE 遊戲中漫天的殺戮和按鍵鍵的鱼技倆嗎？是否覺的該加點 RPG 的劇情呢？而想換點不一樣的口味嗎？Studio 3DO 似乎也有感於此，推出了一款"STRIFE（生死關頭）"想必會給各位玩家不一樣的感覺，從手册上我們可看出這遊戲寫道"首次結和角色扮演和華麗的 Doom 3D 引擎"看來它不是省油的燈。



反抗軍首領

武器店和醫院的招牌

多元化的角色嘗試



像阿諾的友軍

任務的委託人，看起來很好

有一股邪惡的力量逐漸的蔓延到我們生存的世界中，在你被黑暗的力量誘惑之前，你要利用扮演間諜、刺客、戰士、小偷等各種身份，來渡過你這一生中最危險的歷練，你不是只是單獨的一個人，你還有"BlackBird（黑鳥）"——一位會在暗中幫助你，也是你最忠誠的伙伴，會給你各種線索來協助你對付各式各樣的敵人。你要堅強，而且別相信任何人！

一進入遊戲，就感覺在色調的調配和建築物的設計上有點像毀滅巫師的感覺，同樣是用 320 × 200 的解析度來繪製。遊戲的捲動相當的流暢而且在和 NPC 對話時是以美式漫畫的風格畫滿了整個螢幕的大頭像，再配上每個人獨特的語音。主角一開始是在拷問室，打倒守衛後，就可到城鎮中，和路上的每一個人談話，到酒吧找線索、到武器店、防具店買東西，到醫療站回復體力，也可接任務賺錢。一路上"blackbird"會不斷的告訴你各樣的事情和線索，如那兒有接頭的人，那兒有錢可賺等等……。

在音樂、音效方面，應有盡有，不管是槍聲、弓箭聲、死亡前慘叫聲、爆炸聲，亂酷的一把，音樂會隨在不同的地方而改變樂風，而且相當好聽，淡淡的弦樂配上打擊樂聲，鞥能使人溶入劇情的，這可算是一種新形態的遊戲吧！



酒店內的友軍

用電弓攻擊敵人





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟	WN95	機種：P-75 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Maxis	未定	國外已發行	

由 Maxis 所推出的《模擬高爾夫》（SimGolf）對高爾夫球場的整個架構，解析的十分透澈。它在遊戲中匯集了高爾夫球場所必須具備的一百多個要素，包括沙坑、湖泊與樹林等，讓玩家可建造及享受心儀的高爾夫球遊戲，使您不必花大把銀子買會員證，透過電腦便可成爲高爾夫球遊戲界的「老虎」伍茲。



嗯，這個球要怎麼打才能一桿進洞？

建造理想球場

在建造自己理想中的球場時，玩家可從傳奇性的高爾夫球場建築大師 Robert Trent Jones 那兒學到建造技術，與如何降低桿數的技法。Jones 也提供兩座嘔心瀝血的球場 Rancho La Quinta 和 Prince Course 供您參考。玩家可修改正在進行中的球場，或者從頭來過；也可將球場上的高地上升或下降，或將你想要的球場要素加在所挑選的地點上。《模擬高爾夫》的強大球場建築功能，使玩家完全掌握球場設計的主控權，使你能創造一座別出心裁的大師級球場，這是它和其它同型遊戲較不同的地方。

▼聞名的 Rancho La Quinta 球場將呈現在玩家眼前。



▲我是 Robert Trent Jones 您認得我嗎？

在視窗左上角選擇鳥瞰（overhead view）的功能，可以旋轉整個球場視野，並且可以從任何角度使用球場。另外，在視窗的右上角有數百件物件，包括湖泊、草皮、樹林、陷阱、及以其它的遊戲挑戰元素等。而「球場建築師」除了讓玩家設計簡易、輕鬆的球場外，也可測驗玩家的揮桿技術。

一旦玩家的夢幻球場完工後，便可和《模擬高爾夫》來場高賭注的比賽，你可獨自揮桿，也可配對進行比賽。這套遊戲允許四人進行雙打對抗，也可在區域網路或網際網路進行即時遊戲。另外，玩家可以利用 SimGolf 的 3D 瀏覽（walk through）功能，從每一個角度來查看任何一個洞。若覺得揮出去的球不夠漂亮，還可以利用六種不同的檢視功能來檢討你所揮的桿，包括球路（fly-by）、落地、旗標、重新揮桿、以及輪廓圖等。

此外，《模擬高爾夫》革命性的滑鼠介面，可讓你對每次擊球進行全方位控制。將滑鼠向後拖曳，便可進行揮桿動作，滑鼠前進後，便將球擊出。玩家可運用的揮桿技術包括斜擊球、左曲球、曲球偏離直線球、抽球反轉球等；另外，這套遊戲當然也包括傳統高爾夫球遊戲不可或缺的動力桿（power bar）。



▲讓教練來教你正確利用滑鼠，打出滿意的桿數

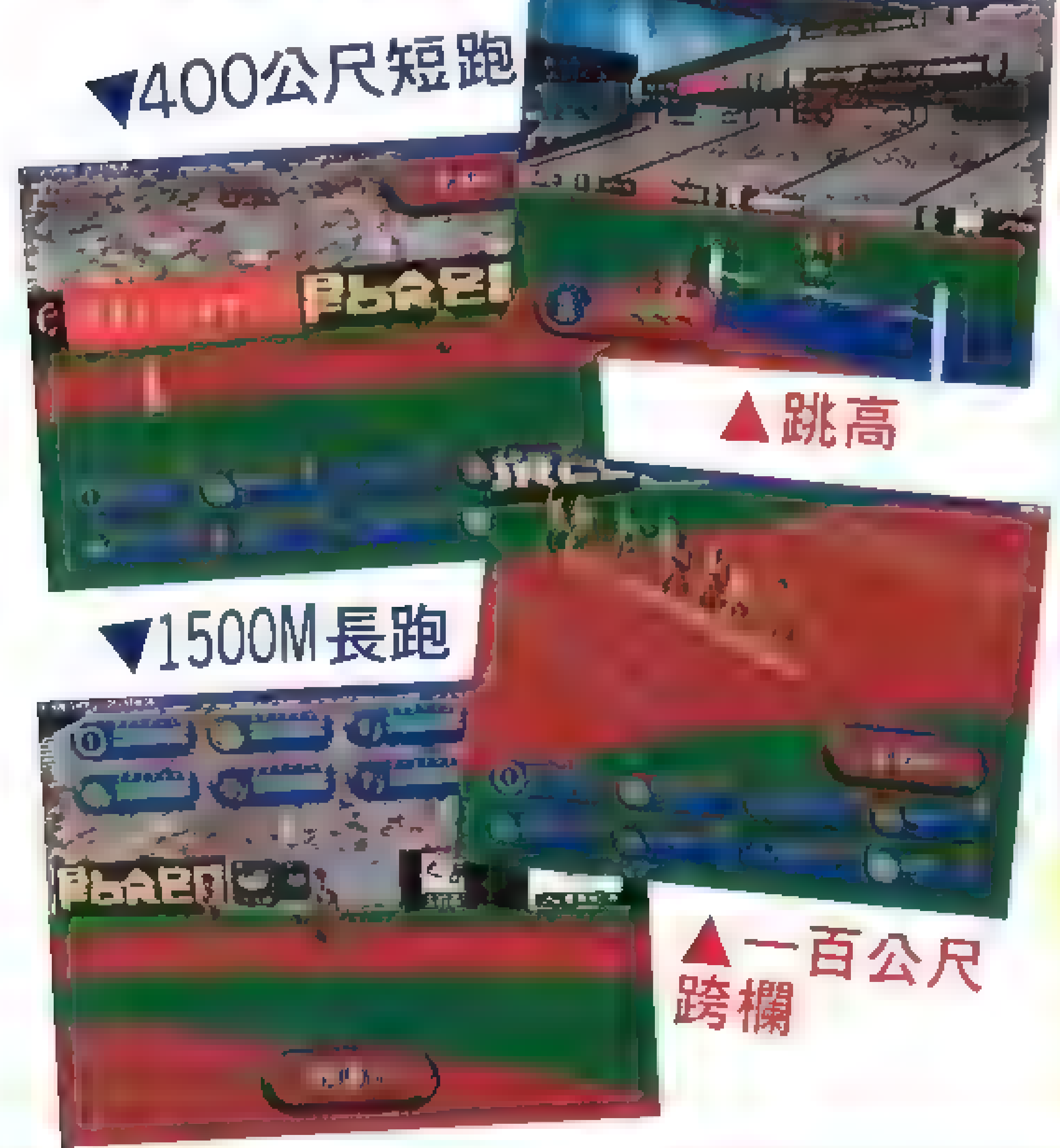




遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	WIN95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/GP
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
3DO	互旺	五月上旬	

運動類的遊戲雖然不屬於主流但通常都佔有一定的市場，即使如此，其種類大都也是籃球、棒球、美式足球，鮮少有田徑之類的遊戲，所以十項全能可說是另類中的另類。雖然如此，但它還是有其讓人欲罷不能的獨特魅力。在十項全能中你可以創造屬於自己的人物，每一個人物都有耐力、肌肉強壯度及速度三項屬性，還可選擇國籍、膚色、髮色，令人驚訝的是中華民國竟然名列其中，每一項屬性經過不斷的練習、訓練均可加強，所以如果您想要成為十項鐵人，只要日夜操兵相信一定是指日可待的。另外，遊戲中的同時支援網路連線，可與家人、朋友同場競技，勝敗乃兵家常事，可不要大打出手喔！

現在就讓我們來見識一下何謂十項競賽吧！


▼400公尺短跑

▲跳高

▼1500M長跑

▲一百公尺跨欄

400公尺短跑

這回不只注重速度，你還得適當的調整你的步伐、你的速度，在終點前五十公尺一決勝負吧！凡是跟跑步有關的，速度都是一項很重要的屬性，在四百公尺裡除了速度，體力值也是相當重要的，別懷疑，加強練習你的手指頭吧！

跳　遠

很多短跑選手都會參加跳遠；已經擊敗others利的你，是否已經躍躍欲試，想再次創下屬於你的世界記錄。設法在起跳前加速至極速，配合速度屬性，八米對你來說應該不會太難。

跳　高

在眾人的歡呼下，你乾淨俐落的背滾式，又再度成為鎂光燈的焦點。在規則中你總共三次的試跳機會，每次助跑都會消耗大量的體力，設法增加耐力及速度是一個很不錯的方法。

一百公尺跨欄

不用我多說了吧！您就好好大展身手一番吧！速度第一，跨欄時按鍵要快、狠、準，不然每次絆倒低欄速度會大幅降低，是考驗你速度與反應的好項目。

撐竿跳

你能不能突破六公尺的極限，成為「鳥人」第二呢？這項運動體力和速度很重要，但如何抓準時機鬆手，更加重要。

1500M長跑

在嚴苛的氣候考驗下，相信你一定能再創佳績。好好提高耐力、速度取得冠軍「非夢事」。



Captain Quazar 電光上尉

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	WIN95	機種：486DX66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
3DO	互旺	五月上旬	

在不久之後的未來，我們遭遇到一個很大的危機。一群邪惡的外星人，利用一個黑洞穿越了時空，到達我們所處的銀河系，建立起一個充滿邪惡令人恐懼的黑暗帝國，到目前為止已經有好幾個星球遭殃了。現在那群邪惡的外星人已經將魔爪伸向了我們，到底有誰能拯救我們呢？玩家要扮演的正是救世主—電光上尉，運用各種威力強大的武器趕走外星人，恢復銀河系的和平。

努力的收集金錢

↓可惡的外星人看電光上尉的厲害

要如何取得強大的火力呢？除了殺死敵人從屍體上拿取外，每個關卡完成後，還可利用你在旅途上收集的金錢，到外星商店購買武器、彈藥。到底要買什麼物品恐怕是見仁見智的問題，但俗話說：「有錢能使鬼推磨。」大家還是努力搜集金錢吧！

除了以上所說的各項武器外，還有各種可提昇你屬性的道具，讓你能更順利地完成任務。如：可加長電光上尉生命力的魔法物品、能使你安全度過危險地帶的秘密通道……等等。

假如你覺得任務太艱難，沒關係，本遊戲有雙打的功能，多一分力就多分勝算，和好友同朝打倒外星人的目標前進吧！另外在旅途上所遇見的外星人不一定都是壞人，也有些外星人會提供你有用的資料，千萬不要誤傷好人喔！

危機四伏的三大行星

在遊戲過程中，我們必須打倒三個外星人的首腦，但它們三個分別躲在三顆地形迥然不同的行星上，等著電光上尉自投羅網。



↑威力超強的武器連城牆都擋不住

這是一顆沙漠行星，Doobah藏身在此，小心他的手下和鑽土機，它們是絕不留情的。







↑武器裝備一覽表

Kesh

覆蓋著有毒氣體的熱帶雨林的行星，Zang率領著他的傭兵部隊在此埋伏。



↑為了保衛地球，就算地獄也照闖不誤

Moog

外星人的大首領藏身之處，請小心他的生化部隊，以及各項可怕的陷阱。





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
模擬	光碟	未定	機種：未定 記憶體：未定 顯示：SV 音效：S 操作：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Eidos	未定	未定	



《阿帕契中隊》(Team Apache，暫譯)是由美國前AH-64 阿帕契攻擊直升機的駕駛員Bryan Walker所設計，他是曾駕駛阿帕契親身參加過沙漠風暴(即美伊戰爭，或稱波斯灣戰爭)的退伍軍人，也由於這種經歷背景，使《阿帕契中隊》能忠實地將戰鬥場面透過遊戲表現出來。這也是作者認為《阿帕契中隊》是所有戰鬥模擬遊戲中的最佳選擇。

Bryan Walker說：「這幾年來，我玩過數十種戰鬥模擬遊戲，但心中一直疑惑為何沒有人能適切地重製戰鬥經驗，每套遊戲都對自己的戰鬥真實性與畫面表現自吹自擂，但它們實際上都未能精確地反應出飛行員與機器本身在面臨敵人時，都同樣面對著恐懼。我想最主要的原因是遊戲的設計師沒有經歷過戰爭，而對重製戰爭經歷無從下手，這便是《阿帕契中隊》佔優勢的地方。」

玩家在遊戲中可從簡單的射擊行動，至高難度的戰鬥場面進行遊戲範圍設定。隨後必須自組你想參加戰鬥的中隊。當然啦！你要挑選隊友，然後派隊員迎敵。由於這是一套模擬遊戲，因此，在出任務前你必須設計你要應用的作戰隊形及戰策，你也可以參考遊戲本身設計的十多種「標準作戰程序」。對了，玩家最好常至「訓練區」練習，因為敵人是不會給你還手的機會。

Bryan Walker特地在飛行員身上加入獨特的「人造人格」，它將和你的領導能力與戰鬥事件互動。因此，如果你能將士用命，這些飛行員個個都能成為空戰英雄。如果你把他們當成機器人看待，你便沒有第二次指揮作戰的機會。





↑波斯灣空戰英雄 Bryan 躍上遊戲軟體對您現身說法。

←利用您高超的迴轉技術反咬敵人。

3D效果優越

遊戲的各戰區是以3D效果表現，在環環相扣的情況下，你絲毫不能鬆卸，你的隊員在任何時刻都得待命行動。雖然如此，但他們終究是人，讓他們的任務太辛勞，將會使你的戰機在最糟的時刻，都隨時可能油盡燈滅。

《阿帕契中隊》最讓我們興奮的地方是玩家可以從這名AH-64退伍老兵設計的遊戲中，學習到如何如何使用阿帕契直升機武器配備的「秘密訣竅」。一旦你學會這些技術，你便能瞭解為何史瓦茲柯夫將軍在沙漠風暴首次任務中，會在所有精密武器中挑選阿帕契戰鬥直升機去摧毀伊拉克重要雷達設施的原因了。



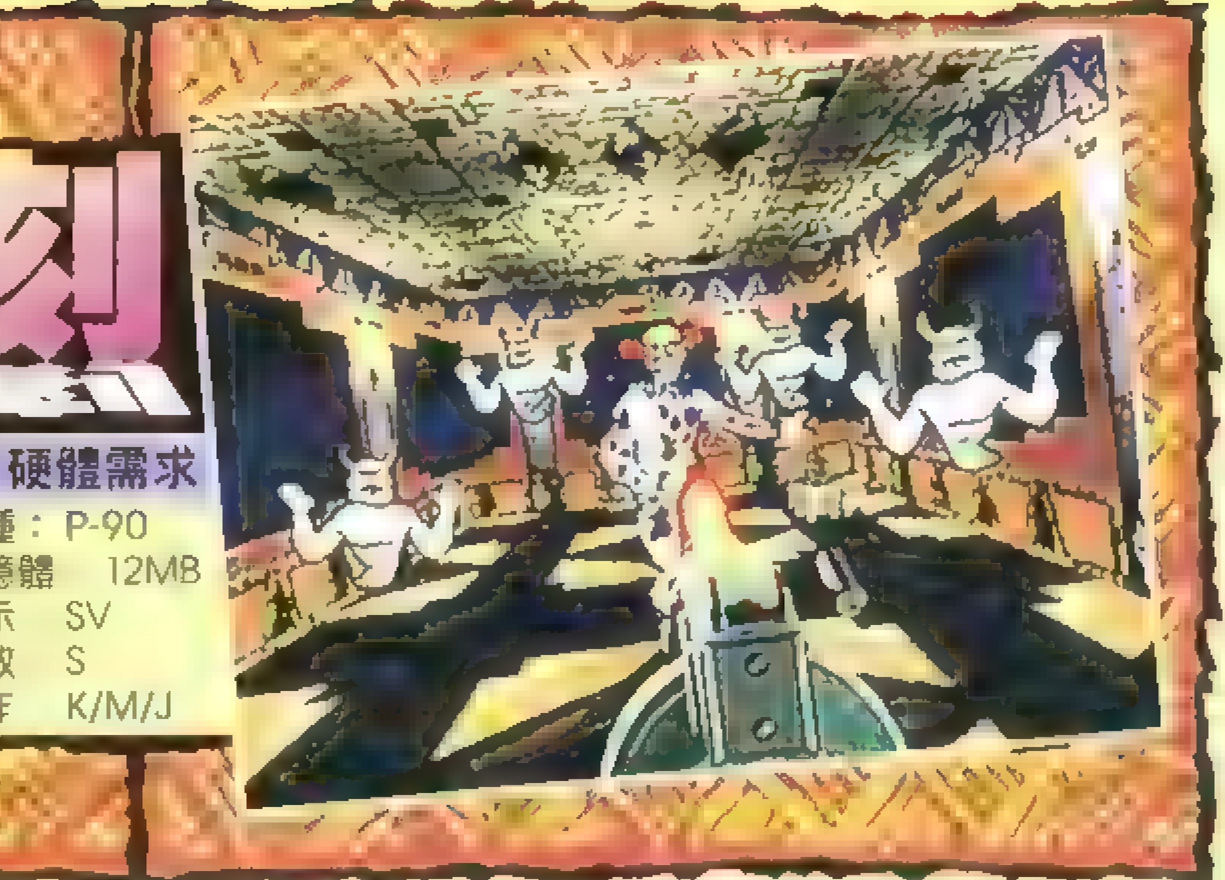


↑地面攻擊危機四伏。

←有了阿帕契，您便成為戰場的主宰。

殺戮時刻

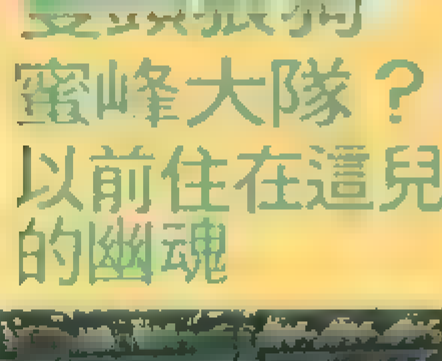
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	WIN95	機種：P-90 記憶體 12MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示 SV
3DO	互旺	五月上旬	音效 S 操作 K/M/J



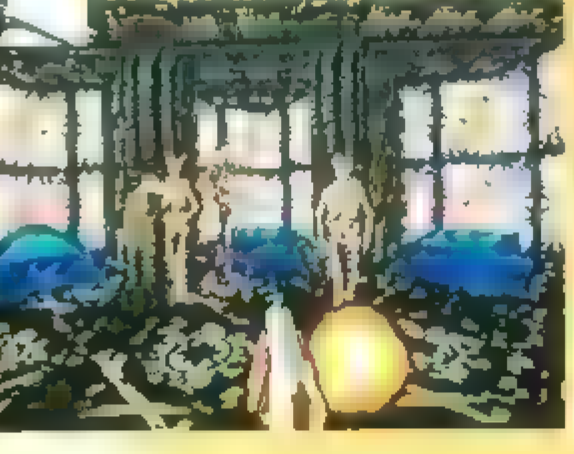
自從ID的DOOM大賣之後，越來越多的DOOM-LIKE遊戲如雨後春筍般冒出，但戲法人人會變，只是巧妙各有不同，DOOM強調的是一人軍隊，和血腥暴力的鏡頭，而這款"殺戮時刻 Killing Time"則是著重於陰森氣氛的營造和怪物特殊猙獰的面孔。



其開頭動畫就已經很詭異了，劇情是說一位埃及的考古學家，正在尋找埃及第十二任法老王－拉姆西斯王朝時代，那時候的一項工藝品－水時計。為了尋找這"水時計"，你來到一座與世隔絕60餘年的小島－Matinicus，在這兒，你遇到了一位繼承法老王血統的女孩－Tess Conway並在1932夏至時和她成為了密友，但是Tess Conway不知為何常被鬼魂附身，同時也流傳出了"水時計"能賦與人永恆的生命的事情。



雙頭狼狗
蜜峰大隊？
以前住在這兒的幽魂





小丑鬼和廚娘鬼？

地下室的"居民"

你能找出這永恆生命的秘密並能全身而退嗎？現在的你身陷在一種說不出的邪惡氣氛環境中，環繞在四周的只有一群不死的殭屍和死靈，你只能運用智慧和武器一路殺到這恐怖謎樣地區的核心處。你小心翼翼的穿過那黑暗的長廊，來到那幽暗的房間內，和以前住在這的幽魂對話，以了解整個事件殘酷的內幕。生或死，就看你是否能解開這被詛咒之島－Matinicus之謎！

我們先來看看遊戲進行的畫面吧，敵人畫得相當生動，不管是雙頭的狼狗、殭屍花匠、還是鬼魂槍手，整棟宅邸表現的也相當豪華，畫面色調偏於暗色系，所以喜愛恐怖片的朋友有福了。殭屍在你身旁的喘息聲、鬼魂飄過的風聲…等，而依故事劇情的發展，會有好幾段由真人拍攝的鬼魂片段，來交代各樣的線索，和控訴以往在這裡發生殘酷的暴行，就像在看電影般，還不時傳來可怖的女人笑聲外加回音，再加上懸疑的音樂，真是令人毛骨悚然，尤其是在晚上，忽然轉角飄出一鬼魂，真會嚇到你想不敢上廁所！

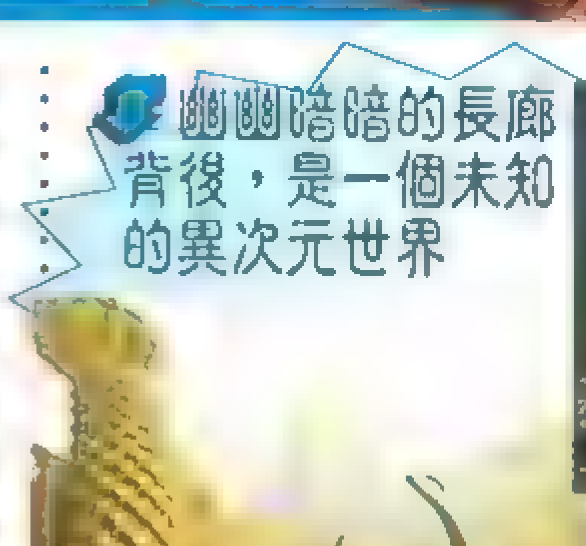
總歸一句話，喜愛恐怖片的玩家是不可錯過的一個好遊戲，這不同一般的DOOM-LIKE遊戲，只要打死所有的敵人，再按下所有的開關就可以了，它的故事劇情也相當有深度，喜愛推理小說的朋友，也可試試！

Of Light and Darkness
畫中惡靈

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	未定	未定	機種：未定 記憶體：未定 顯示：未定 音效：S 操作 M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Interplay Productions	未定	秋季	



"畫中惡靈"（Of Light and Darkness，暫譯）是Interplay公司訂於九七年秋天推出的滑鼠點選（point-and-click）幻想冒險遊戲，劇情光怪陸離，緊扣人心，是屬於酷愛享受陣陣陰風，嗜睹鬼影幢幢的玩家最好的選擇。整套遊戲除了幽幽暗暗的氣氛鋪陳外，也稱得上是超現實主義畫家Gil Bruvel（服務於一家與法國羅浮宮有合作關係的公司，負責藝術品的修復工作）的一次個人畫展。他是本套遊戲不可或缺的要角。



幽幽暗暗的長廊背後，是一個未知的異次元世界



這種畫面也許會出現在某些人的夢中



神秘畫展

"畫中惡靈"的故事是發生在現在，主角Mike與Serin兩人至比佛利山莊，參加一座豪邸所主辦的私人畫展，主要展出是一位法國神祕藝術家的作品。兩人原本帶著修鍊藝術涵養的心情前往，詎料離奇的事就在屋內長廊發生，當然啦！悲運也就接踵而至。

Serin一進巨宅後，尋找自己想看的畫。當她在藝廊的遠端角落凝神欣賞一幅超乎神奇的畫作時，她卻被嚇得花容失色，因爲，畫中人物的手竟伸出畫布「活了起來」，並且一把將她揪入另一個世界。

看過無數恐怖電影的Mike，立刻清楚倒底發生了什麼事。他二話不說便給那幅油畫一個拳頭，但似乎沒有起任何作用，因爲他也接著被拉進畫中世界。這時人們個個都是一張錯愕的臉，萬萬沒想到這幅油畫竟是另一個世界的入口。而"畫中惡靈"的遊戲主要任務即是在畫中世界找到Serin，並將她從Bruvel畫作中的超現實世界解救出來，使她重回現實世界。



▲遊戲的光度與陰影效果表現優良

EDEN繪圖引擎

"畫中惡靈"讓人津津樂道的是遊戲採用EDEN繪圖引擎（Heartland Enterprises公司發展的技術）。EDEN允許玩家檢查、挑選和以完全重現（fully-rendered）的方式使用圖形物件，並以正確的光度和陰影效果呈現；在電腦圖像處理中，物體表面加上具有一定質感的紋理或特殊表面結構的操作）的貼圖方式進行。EDED爲遊戲畫面帶來了閃亮的外觀、具質感的陰影與多重光源，將使玩家對它所塑造的品質留下深刻的印象。

"畫中惡靈"將利用模型聯結、角色談話及FMV演員的方式配合進行，但關於將影片加至遊戲中的部份，Interplay公司目前仍在挑燈趕工中。



Twinsen's Odyssey 奇幻之旅

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	未定	機種：未定 記憶體：未定
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：未定
Activision	未定	夏季	音效：S 操作 M

奇幻歷險（Twinsen's Adventure，暫譯）是近幾年來最佳的動作冒險遊戲軟體之一。由於整套遊戲所顯現令人讚嘆的視覺效果、卓越的故事架構、及作者創造了超乎常人想像的世界，使它成為少數能同時在遊戲中讓原創性與相仿性兼容並蓄的代表作之一。

這套遊戲軟體由Frederick Raynal所設計（其作品包括 Alone in the Dark 及 Time Commando等），他創造了一個充滿詭異色彩的創造物及文化，使玩家恍如置身在奇幻世界中。可惜的是，雖然其佳評如潮，但由於不夠完善的操作介面，使玩家在挑戰的過程中疲於奔命。

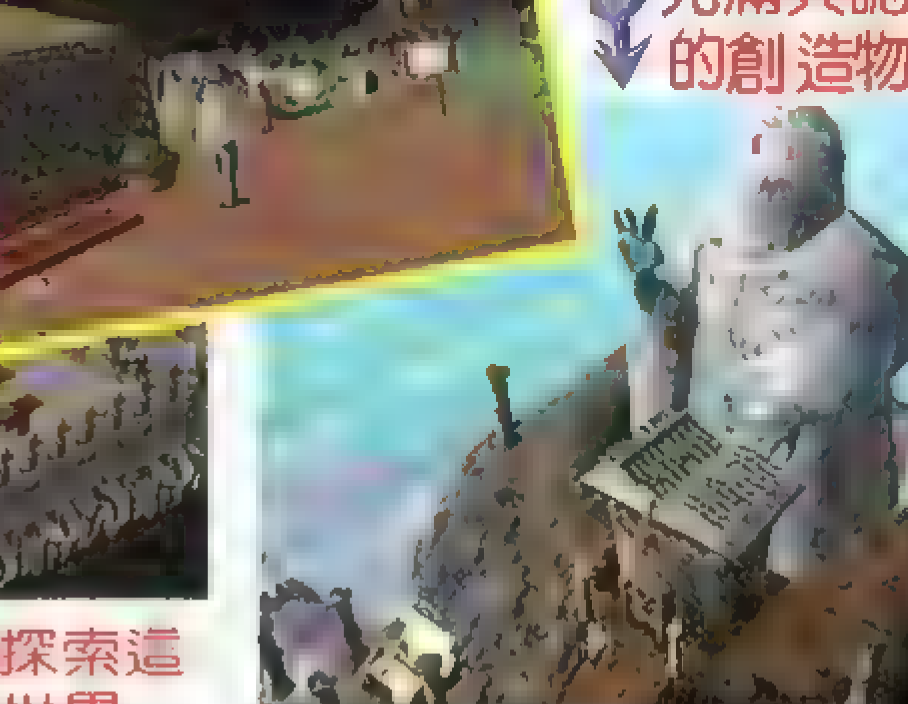
這片汪洋，阻止不了解救家邦的決心

Twinsen 的奇幻之旅



玩家在遊戲中身負解救家園的重責大任

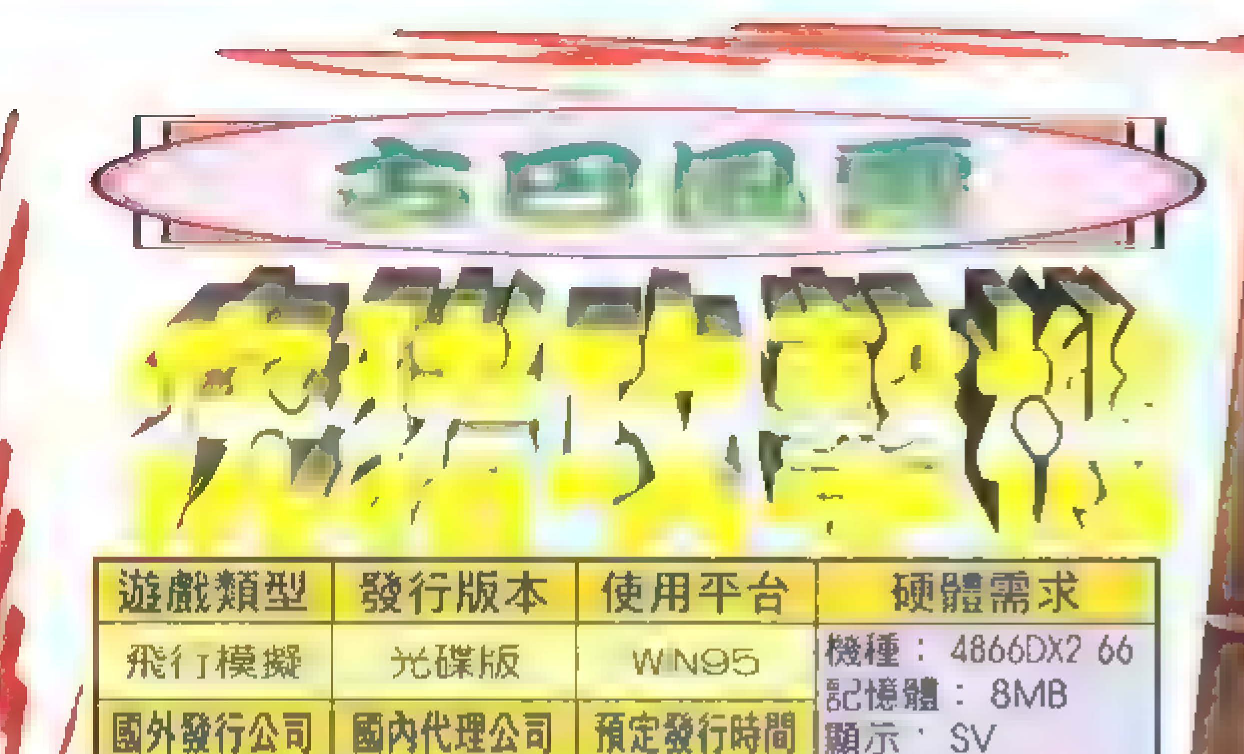
充滿具詭異色彩的創造物及文化



讓玩家可盡情探索這個截然迥異的世界

幸運的是，負責遊戲開發的Adeline Software 注意到這項缺失，並且打算今年暑假發行新版的奇幻之旅（Twinsen's Odyssey，暫譯）。該遊戲擷取了“奇幻歷險”的精華，故事的主人翁 Twinsen 在遊戲中必須拯救家園（Twinsun，與主角的名字雷同），使它脫離邪惡的 Funfrock 的魔掌，還要英雄救美及探尋他的家世。在遊戲一開始，Twinsun 星球內似乎如往常一樣那麼地安寧。但當大地精靈開始消逝時，Twinsen就必須解決這個迫在眉睫的問題。他要經歷的地方不僅是 Twinsun 一望無際的大地，更要進入一個陌生的異域，遊戲也就隨著Twinsen的足跡展開。

在遊戲中，玩家須在 Twinsun 的各處探險，而遊戲將允許玩家有更多的時間在星球內閒逛及瀏覽周遭景緻。設計師除了塑造 Twinsun 廣闊無邊的世界外，亦在遊戲中添加了另一個外星人的國度，名為 Zeelich。外星人綁架魔法師，且一心一意想要征服 Twinsun。在 Zeelich 裡有數不清的異類生物，包括惡毒的 Esmers 與他的奴隸莫爾人及蚊蜂人。在 Twinsen 結束奇幻之旅前，他不但要解救他的星球，更要協助解放 Zeelich 的居民。



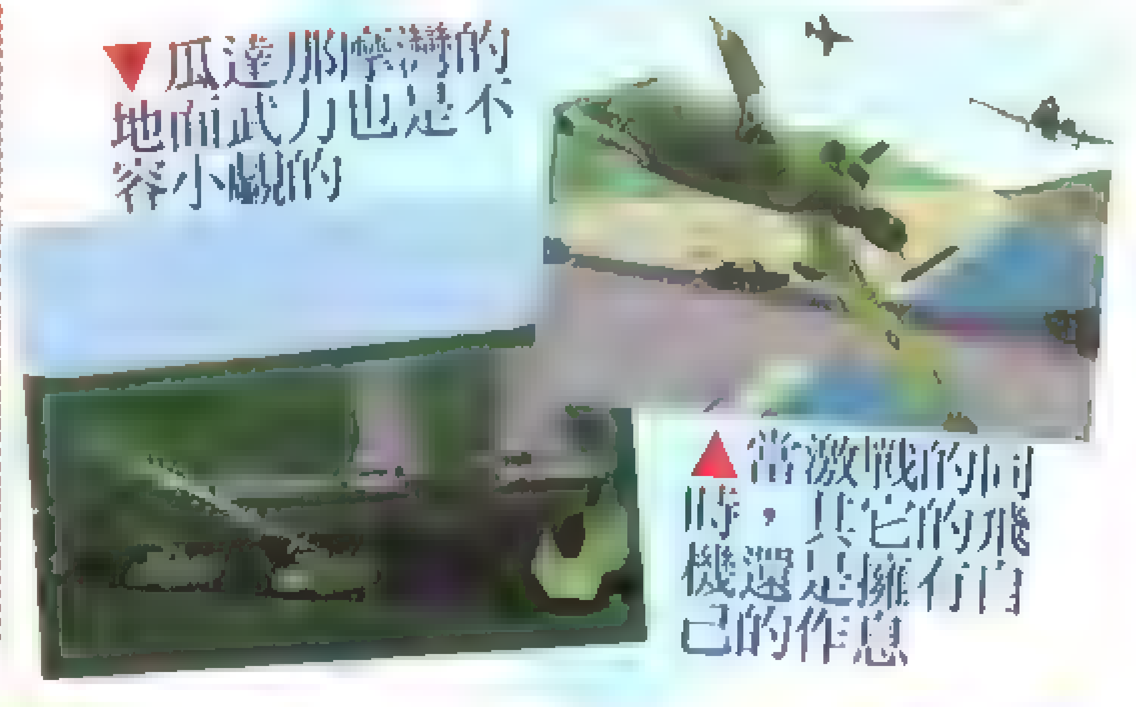
古巴風雲 疣豬攻擊機

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
飛行模擬	光碟版	WIN95	機種：4866DX2 66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作 K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Activision	憶弘	五月	

A-10 CUBA!

古巴風雲－疣豬攻擊機（A-10 Cuba！）是一款由 Activision 公司發行，Parsoft 製作的飛行模擬遊戲。

近來的飛行模擬遊戲流行以繁複的貼圖、驚人的光影來吸引新一衆的模擬飛行遊戲迷，但是往往需求的配備也跟著水漲船高，玩家非有極高檔的電腦不能享受遊戲提供的聲光效果，然而飛行模擬遊戲最注重的飛行構型、空氣力學卻沒有隨著聲光效果而提高其精確度，最後只能淪爲動作射擊的飛行遊戲。



▼瓜達那摩灣的地面武力也是不容小覷的

▲當激戰的同時，其它的飛機還是擁有自己的作息

真實的飛行模擬

古巴風雲－疣豬攻擊機（A-10 Cuba！）的製作小組體認到玩家想要的仍是精確模擬各式飛機模型、各種飛行特性的眞正的模擬遊戲，因此捨棄了華麗的貼圖，完全將重心轉移至模擬的精確度上。在不甚驚人的畫面下是一個完整、精確的飛行模型，因此玩家不須有高檔的電腦配備也能得到極滑順的畫面捲動。而在沒有沈重的貼圖負擔下，古巴風雲－疣豬攻擊機的最高解析度甚至可高達 1024 × 768，而且仍然有如絲一般滑順的畫面捲動。

▲在遊戲中將會遇到各式飛機

古巴風雲－疣豬攻擊機的儀表如同其所模擬的飛行構型的一樣，眞實而精確地反應各種飛行狀況，有時這樣的類比式儀表反而比高科技的多功能顯示幕，更適於掌控飛機的飛行。遊戲本身包括大大小小 12 個戰役，以防衛古巴瓜達那摩灣的海軍飛機基地爲背景，你將有機會遇上難纏的米格機，或者轟炸滿地砲火的紅軍基地。瓜達那摩灣整個地形範圍將廣達一萬五千平方英里，你可以在上面看各種地形如河流、山谷、山丘等等，以及敵我各種軍事設施。

遊戲還內附有任務編輯器，讓玩家創造出自己獨有的任務，而且可與之前 A-10 Attack！的任務編輯器分享彼此創造出來的任務。另外古巴風雲－疣豬攻擊機也支援多達 8 人的網路連線的多玩者遊戲功能。

小蛇歷險記

熱賣中

您玩膩了"魔獸"的暴力血腥
"紅色"的殺戮之氣嗎？
請放下"屠刀"滑鼠，喝杯咖啡，輕鬆一下，
品嚐"小蛇"冒險過關的情趣！
保證讓您心曠神怡！

在海中，有一條小海蛇，它夢想著有一天可以變成一條龍，乘風破浪，興雲布雨，從老海龜口中得知，如果取得足夠的明珠，它的夢想就可以實現了，但是，汪洋大海中滿布多少危險困難呢？小海蛇為了實現自己的願望，決心去尋找那些改變命運的珠寶。

遊戲類別：冒險過關
適合年齡：3～80歲


水母殺手，小蛇的美夢破碎了！


強力猛毒，蛋蛋大集合


糟了！海馬哥出現，風雲變色



彩虹高科技股份有限公司

北區：台北市八德路 段30號2樓
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351



烽煙四起的日本戰國、一代梟雄的輝煌戰史！

德川家康

您想了解德川家崛起的經過嗎？

您想統馭擁有最強成員的軍團嗎？

您想藉著遊戲來認識戰國武將嗎？

恭喜您！您將擁有一個最佳的選擇！

遊戲特色：
- 去除一般歷史模擬遊戲的單調性，以尊重史實演進過程
- 武將素質：行軍、攻擊、防禦與統率等能力
- 自組軍團強度：旗本隊、騎兵隊、足輕隊、鐵炮隊
- 靈活運用各種戰術及部隊的特殊能力包括：鼓舞、突擊、連攻與射擊
- 額外加一百點數值，可依玩家所需自由改變初期設定值



彩虹高科技股份有限公司

北區：台北市八德路一段30號2樓
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351


TGL
神奇傳說
時空道標
火爆姊妹來了！
這回是進行城市冒險？
日商帝技藝如股份有限公司 台北分公司
軟體世界

聖女傳說

魔導學園的聖女傳說

「妖魔狩獵禁止條約」

究竟隱藏著什麼樣的陰謀呢？

一部結合文字冒險
與角色戰略的綜合型態遊戲；
除了劇情的引導外，
還有好幾回合的戰鬥，
等待您一一克服。

中文版

[illegible]96, 19[illegible] Labo
[illegible]nslate[illegible] [illegible]nverted by GAME BOX



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231 6454
FAX.(02)231-6424



即時戰略

同盟軍和聯

出發吧！

格殺令

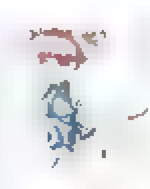
486DXE-66以上
SVGA ・聲霸卡
8 MB 記憶體
M S - D O S



GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345 1,CHUNG HO RD
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX (02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣





致命毒藥

…靜的世界裡，出現了六位魔
…魔女、洞窟魔女、森林魔
…洋…女、山泉魔女、火山魔女，
…了世界和平，英勇的戰士們，
…吧！

所謂的騎士，只為國王及美麗的女性而戰
而所謂的英雄，便是那些戰勝歸來的騎士

POISON

中文版



GAME BOX CO.,LTD
1/F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231 6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號1/樓

歡樂盒
GAME BOX



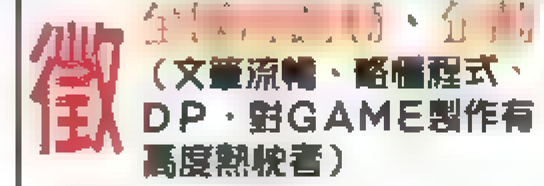
三國

即時戰略

風起雲湧的戰亂時代
群雄並起的爭霸天下
力拔山河的英雄氣概
氣挾風雷的萬丈光芒
盡在 三國列傳

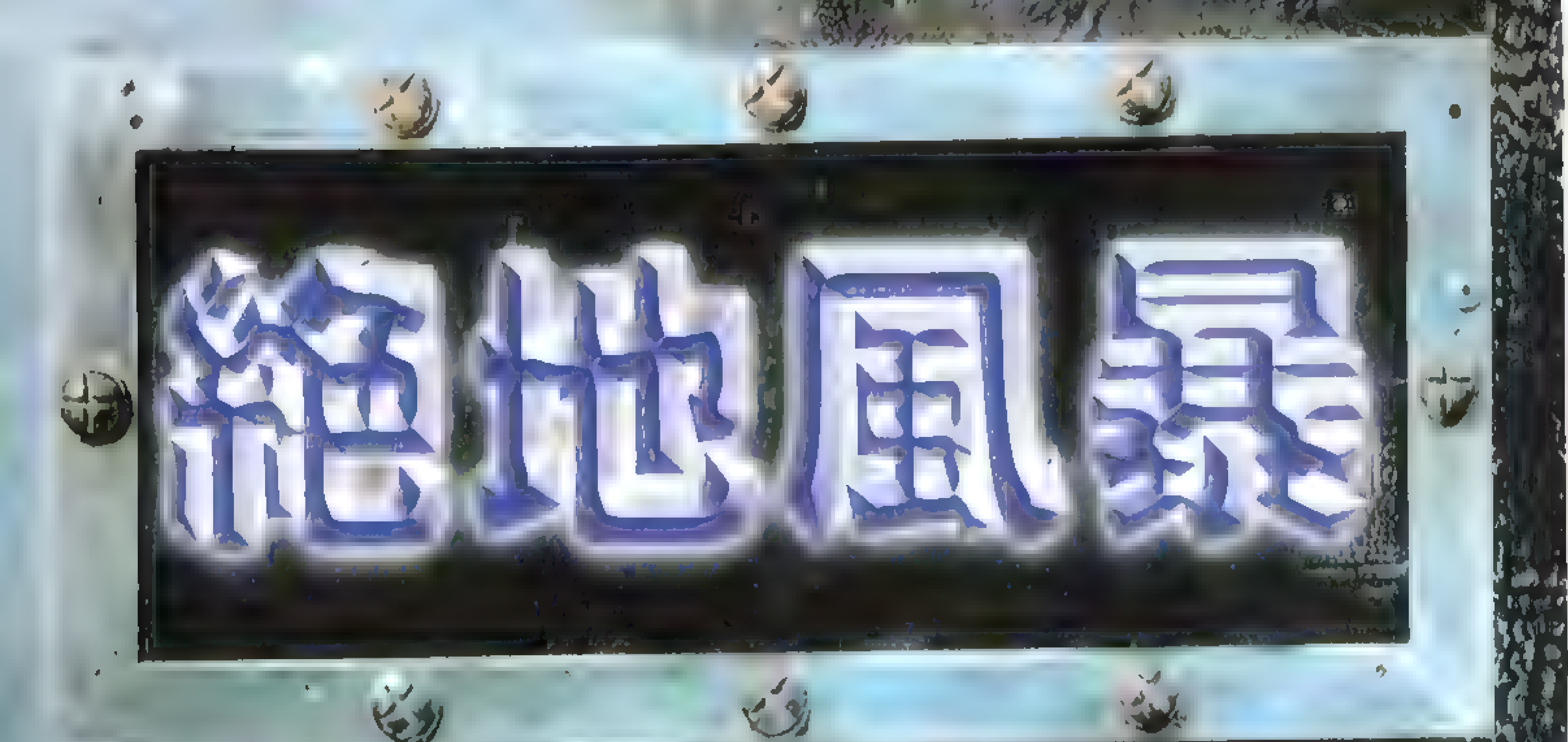


歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓
TEL:[illegible]231-6454
FAX:02 231 6424
17F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw



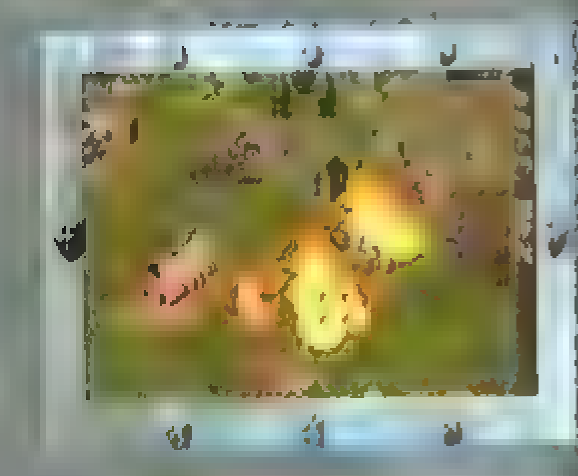

Date With an Angel
天使之約
FOR WIN95
玩 天使之約 讓你更聰明!
誠心向你推薦一套可以測知自己「 」及「 」的遊戲軟體
一個人玩是益智養成遊戲
還提供兩人對戰,最多可8人連線的比賽模式
有60種精采結局,16種題目類型,總題數超過6000題
今年夏天最high,最美麗,最有 的遊戲
即將上市
徵求:
歡迎蒞臨97年 COMPUTEX TAIPEI
台北世貿 6月3~7日 R~305 攤位
洽詢電話:506-0272
E-Mail:ffe@ms3.hinet.net
FRONT
FRONT FAREAST INDUSTRIAL CORPORATION.
正先實業有限公司
台北市建國北路2段129號7樓


HOT BLOOD VERSION
FINAL RACING
終極賽車
萬眾矚目 即將上市
!! FOR WIN95
如果你玩過 DAYTONA 或是
SCREAMER2、RALLY
你一定不能放棄 FINAL RACING
如果你從未玩過上述遊戲
也千萬別放過 終極賽車
今年夏天請你見證一下臺灣驚奇
以 DirectX 開發
COMPUTEX TAIPEI
台北世貿 6月3~7日 攤位：A~305
國內外代理
FRONT FAREAST INDUSTRIAL CORPORATION
正先實業有限公司
台北市建國北路2段129號7樓


台灣EA第一個全中文化的即時戰略遊戲！
中文嘛也通！
絕地風暴


中文語音
任務提示
大家都能玩


連網比賽
爾虞我詐
大呼過癮！




人海戰術
分組突破
所向披靡


美商
電股份有限公司


神劍遊俠傳
主機： IBM PC 386以上
記憶體：2MB以上（建議4MB）
磁碟機：CD ROM
操作：鍵盤
PROTECTED BY COPYRINGHT 3G INCORPORATION

敢問蒼天若有情
手持莫邪向天行
先取寒冰去九毒
還將太乙換七星

耶羅瑟

唯美的視覺呈現

華麗壯觀的75度俯視地圖場景，絢爛耀眼的45度戰鬥畫面，真實的呈現出最忠實的古代風味視覺饗宴，讓您完全融入劇情隨之起伏。

而在遊戲的場景設計中除了田野、村落、山莊、市鎮、店舖、森林、瀑布等活潑生動、充滿古風風味的場景外，詭譎多變、創意新穎的迷宮設計更考驗著玩家的智慧。

動人的劇情發展

合理的故事架構、精彩絕倫的劇情發展、意想不到的故事結局，其中纏綿糾隔的愛恨情[illegible]，也讓您深深感動。另外，於片頭動畫及過場動畫中，大膽的採用電影分鏡手法，以意念的表達方式，傳遞遊戲所闡述對世間情事的無助與無奈，並於遊戲過場中大量的運用動畫，將劇情處理合理的交待，不至於讓玩家有摸不著頭腦的感覺。

刺激的武俠冒險

極華麗的魔法招式、栩栩如生的人物造型、風趣幽默的人物對白，徹底滿足玩家不平凡的心。除此之外，遊戲中採用創新的段數升級方式，取代傳統的經驗值顯示方式，遊戲中每升級一段皆可獲得新的武功或魔法，能讓玩家更清楚的了解目前主角功力的狀況，而不再盲目的練功。『神劍遊俠傳』除了擁有一般角色扮演遊戲的特色外，故事的[illegible]佈局能充份讓玩家超[illegible]，融入古代武俠劇情的角色裡，使玩家更[illegible]體會身為古代俠士所肩負的使命。

霹靂幽靈箭

素續緣

人氣一番金光布袋戲最佳改編

超科技魔幻效果角色扮演異作

◆特別邀請大霹靂公司號稱「十里車書」之黃強華先生匯集資料及「八音才子」黃文擇先生原聲配音。

◆六分鐘片頭動畫完全在霹靂虎尾棚重新剪輯拍攝，真布偶加爆破特效描述三教教主大戰魔魁實況。

◆完全來自霹靂提供之布偶人頭，包括霹靂英雄榜上風雲人物，爭議最多的素還真、最酷的葉小釵、最佳情人亂世狂刀等人，每一仙都微妙微肖，造型、動作、武功招式、說話習慣，甚至眼波流轉都極傳神。

◆詭異翻料、完全超越邏輯的劇情演進，究竟誰是奪取武林至寶——霹靂幽靈箭呢？是七重冥王、血道天宮、魔亂之女、非凡公子！還是不滅魔域的弟子們？隨著玩者扮演的素續緣，自父親素還真亦實亦幻的半退隱後，一步步揪出暗伏武林的絕大陰謀。

◆數十道變化不一的場景，最可怖的魔域幻境正等待著玩者的光臨。

◆人物皆有紫微、青龍、白虎、朱雀、玄武等五種不同屬性，根據不同屬性還有上百種冶煉元靈、修煉武功走向的方式，玩者可以養成不同的人物，運用於戰鬥中。

◆戰鬥招式完全來自原人物所擁有之武功，如素還真之龍氣劍、神農琉璃功；秦假仙的半壁山河等，戰鬥招式匪夷所思，與布袋戲中之金光強強滾、瑞氣千條相比，有過之而無不及。



軟體世界 智冠科技股份有限公司

迷離示小的冒險+變化莫測的養成+完全扮演布袋戲英雄



葉小釵
又有誰才是真正的強者？

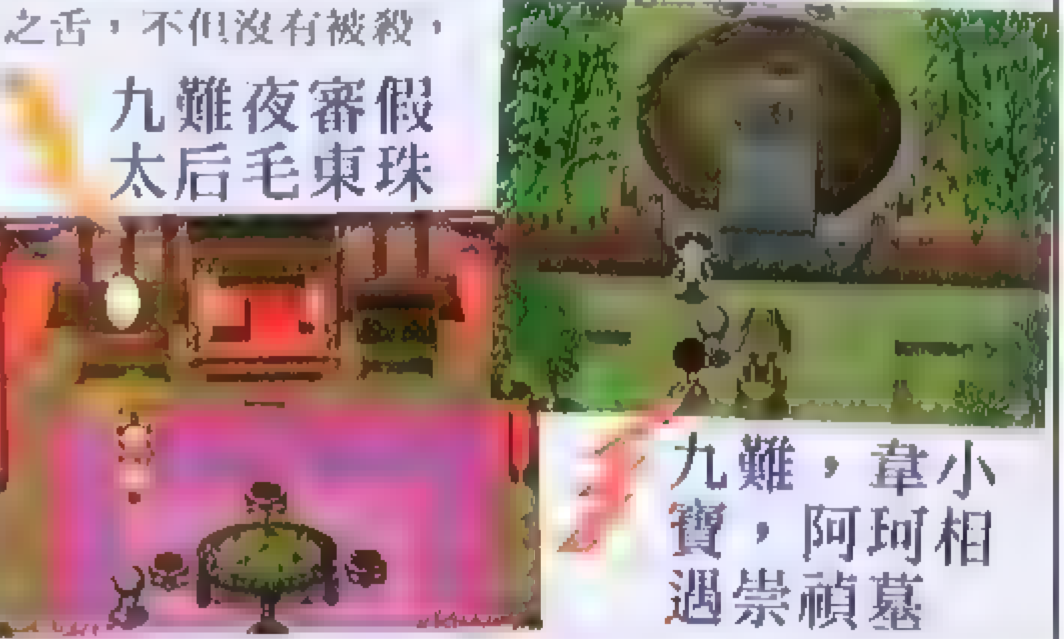


千呼萬喚始出來 小寶搞笑別錯過

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/U 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
智冠科技	智冠科技	未定	

『鹿鼎記2』快要出版了，請注意是『鹿鼎記2』，即是智冠科技的『鹿鼎記』續集。如果有玩過上集的玩家，應該知道在打敗鰲拜、西藏喇嘛後，還有兩個大敵沒有消滅，就是吳三桂和神龍教，而新一集的『鹿鼎記』便是以這段故事爲主，爲『鹿鼎記』作一完整的結束。

故事方面發生在韋小寶在保護太上皇之後的半年，康熙決定要把建寧公主嫁給吳三桂的兒子吳應熊，以挾制吳三桂的勢力，可是中途卻殺出前明的長平公主，亦即獨臂神尼九難師太。九難行刺康熙失敗，卻把韋小寶抓走了，本來韋小寶應該被殺了，可是憑著其三寸不爛之舌，不但沒有被殺，還成爲九難的徒弟，並可接近其心上人陳阿珂。


九難夜審假太后毛東珠

九難，韋小寶，阿珂相遇崇禎墓

內憂外患擺不平 小寶重任肩上扛

除了要奪得美人芳心外，韋小寶還有更重要的任務，就是要扳倒大漢奸吳三桂，因爲清朝的江山是由吳三桂引清兵入關才得到的，而原因卻只因爲天下第一美人陳圓圓被闖王李自成搶去。

而以恢復明室爲大業的組織，像天地會、沐王府等當然要盡力阻止吳三桂稱帝，身爲天地會青木堂香主，加上是御前侍衛副總管的韋小寶，重責大任當然落在他的身上。而除了吳三桂坐擁千萬大軍之外，連神龍教教主洪安通亦蠢蠢欲動，準備配合吳三桂攻打中原，還有羅刹國（即俄羅斯）和西藏蒙古，都想在中原的萬里江山分一杯羹。


雲南戰場遇獸伏擊

韋小寶登陸神龍島

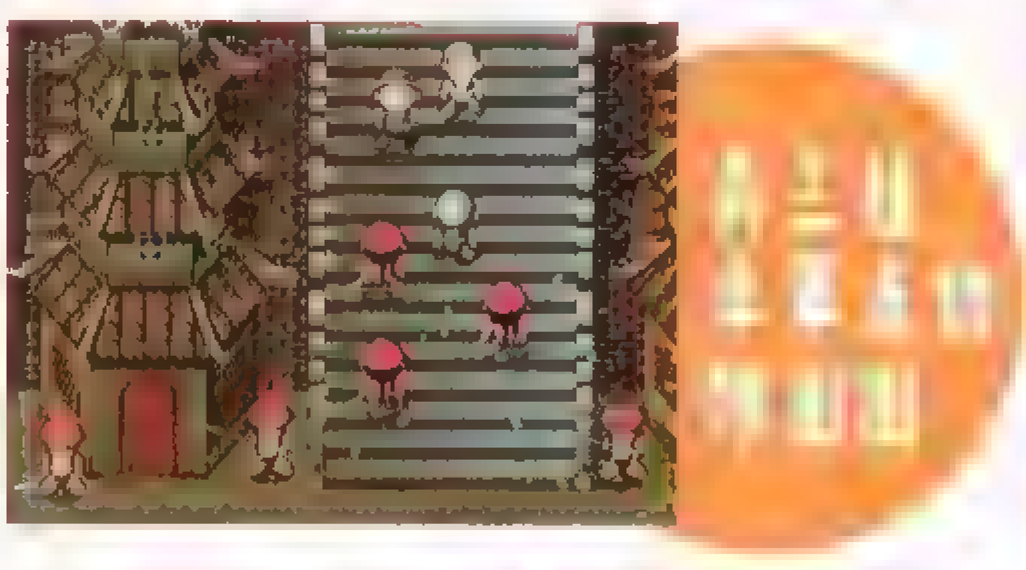
周旋四方靠手腕 小寶解謎用巧思


吳三桂大軍大戰韋小寶
韋小寶伴公主送嫁雲南
神龍教總堂教主符法鬥小寶

而另一派的角色，如：沐王府、天地會、鄭王府等人亦想借此機會反清復明，韋小寶在關係複雜的江湖與宮庭中，該如何去應付呢？韋小寶又是如何娶到七個老婆的？面對馮錫範、洪安通、羅刹國等強大的敵人，不懂武功的韋小寶又如何對抗？還有天地會與鄭家的糾紛，阿珂真正的身份，在『鹿鼎記2』中，都會一一爲各位揭曉，告訴你，天下第一大美人陳圓圓也會出現喔！

雖然是續集，但遊戲在表現上卻有了大幅的進步，首先改變的是畫面的解析度從320×200改爲640×480，在解析度高後整個遊戲的畫面效果變得更驚人，人物的造型亦變得非常清晰，雖然如此，二代仍不失其一代可愛的風格，大頭SD娃娃造型，加上個性化的設計，使人印像極之深刻。

武功招式變化多 小寶耍寶逗您樂



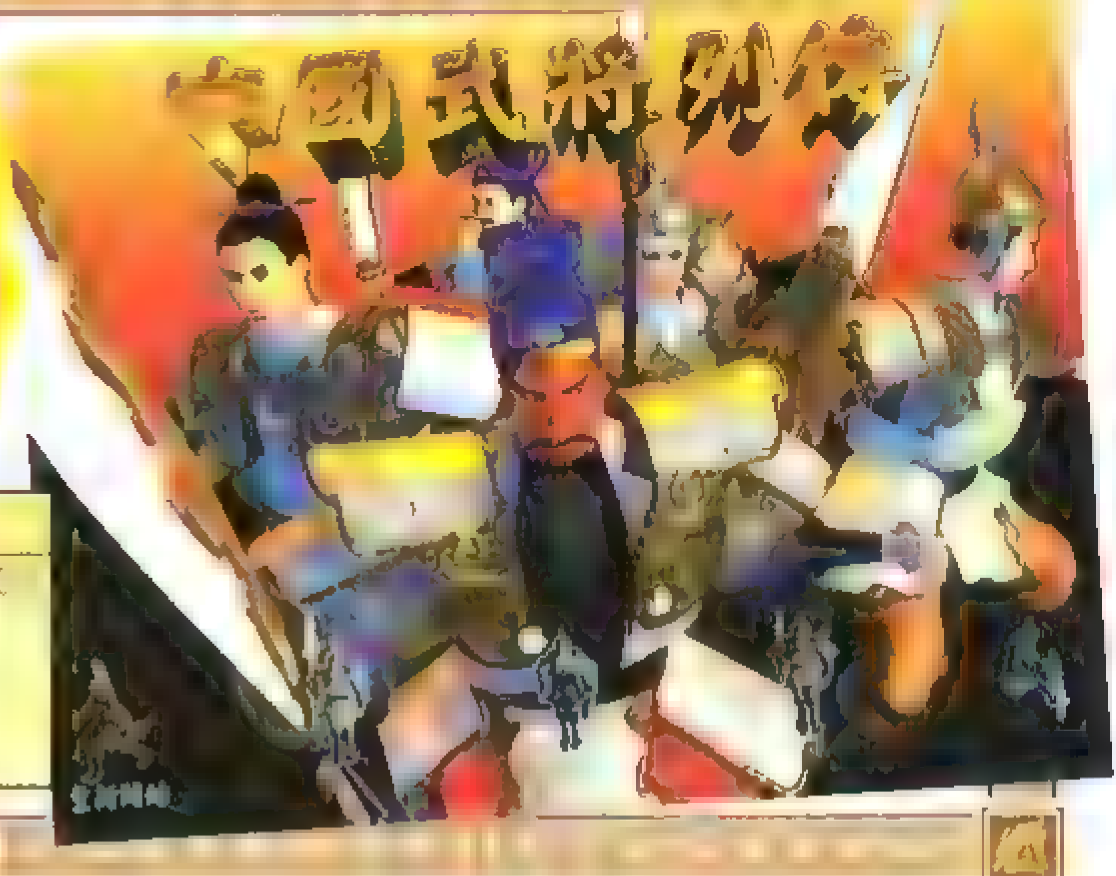
在上一代中，戰鬥是採用兩側的視角，並且可以套用在任何一個人身上，但亦因此而限制了招式的變化，不能讓每個角式的特色發揮出來。二代中爲了改善這個缺點，便改用獨立的招式來制作，亦每一個人物招式從開始運氣到發功到收式，都是單獨一張一張的畫出來的，據製作單位所說，目前已經爲戰鬥部份畫上超過一萬張以上的動畫。而且是全螢幕的啊！招式設計方面亦是費盡心思，爲使視覺效果看起來不一樣，連每一個人物最基本的普通攻擊都完全不一樣，如此的用心的設計，相信是一代的支持者或是從未接觸過『鹿鼎記』系列的玩家，都可以從『鹿鼎記2』感受到不一樣的樂趣。

而場境方面亦是刻劃細緻，沒有一絲苟且，部份場景甚至直逼大型電玩的感覺。這一集韋小寶還會到達一個中國RPG從未踏足過的地方－莫斯科，在莫斯科中可以看到和中原不一樣的風光面貌喔！目前製作單位仍在趕緊製作中，只要有任何最新消息，我們一定會第一時間報導給玩家知道的。


精心繪製的戰鬥畫面

中國武將列傳

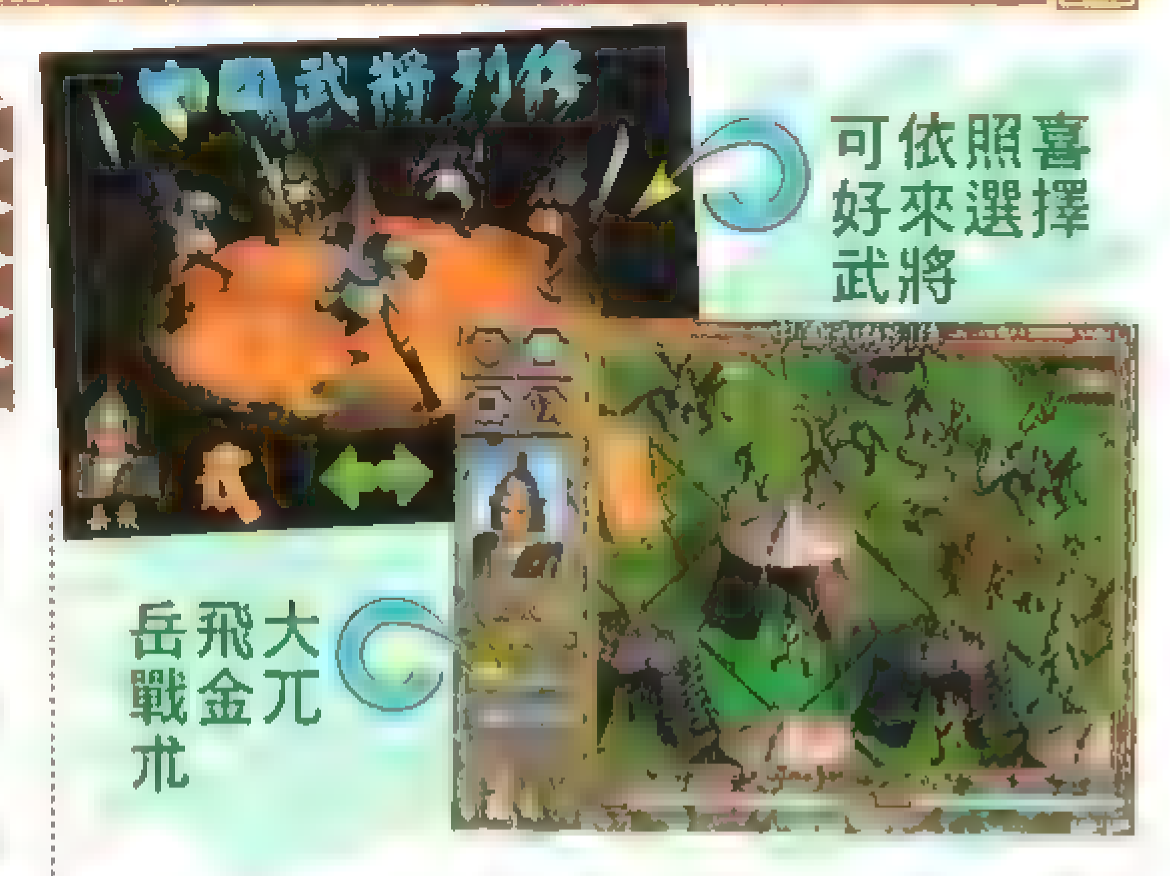
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	光碟版	DOS	機種 486以上 主記憶體 8MB 顯示 V 音效 S 操作 K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
旭光	智冠科技	五月下旬	



做一個豪情萬丈的戰場英雄

歪倒的旗子、忽亮忽滅的碳火、破碎的器皿、傾頹的圍牆，在地圖上的士兵不但會各自找對象攻擊，而且還有砲石和地塌土裂的各種即時效果，這些形容詞在遊戲中，以往都只能用想像的，無法親眼見到，但是這一款「中國武將列傳」的遊戲卻將這個上述的情景一五一十的表現出來。

特別的是這個遊戲的即時放大縮小功能，能夠讓玩家隨時以最適當的視野來操控整個戰局。同時，製作小組為了讓玩家能夠有更方便的操作系統，現在正在添加一種以將領為首的同步操控系統，這系統一旦完成，玩家就能夠隨時操作現在視野以外主將的行動，這樣一來玩家就能完全掌握戰局，利用各種狀況來剋敵致勝。



可依照喜好來選擇武將

岳飛大戰金兀朮

紛亂的戰場 細膩的表現

有人說，遊戲最重要的是玩一個感覺，感覺對了就會覺得遊戲好玩，這個遊戲的製作小組就是這樣的把感覺放在第一位。當然，一個遊戲的表現，不只是圖形，玩法和操作也都是一個遊戲能否成為一個好遊戲的關鍵，其實中國武將列傳的玩法才是製作小組引以為傲的部份，在遊戲中人物除有弓箭手、步兵、盾兵、長槍兵，統領和各式武將之外，還有我方的傷兵坐倒在地上呻吟著，玩家所扮演的主角可以在遊戲中任意的玩RPG或戰略，玩法上可以不管自己的兵員獨立作戰（我方的兵還是會各自找敵軍對象攻擊），也可以帶著大批的兵員形成隊伍一同作戰，帶著隊伍的時候還還可以按快速鍵改變形（有方陣，矩陣和圓陣三種），被帶著的兵員遇到障礙自己會繞路，遇到攻擊自己會反擊，甚至會幾個兵員包圍著一個敵軍砍殺的情況，戰場狀況會以最寫實的方式在遊戲中呈現。



趙子龍無疑是個超級猛將

強悍的武將 驚心的戰局

最特別的設計是這個遊戲主將的攻擊方法分為一般攻擊和特殊攻擊，一般攻擊不耗費武力，但是只對正前方的敵人有效，如果遇到三四個敵人同時包圍過來，就必須使用特殊攻擊，特殊攻擊一共分為八種，在主角的周圍或一個特定方向上有很大的效果，通常能夠使那些同時圍在周圍的敵人很快的消滅，但是，特殊攻擊會消耗武力，一但武力消耗完就必須在原地不動的等待著武力能源棒恢復才能再做特殊攻擊，所以雖然特殊攻擊的效果十分良好但是卻是有限制的，同時，因為 RPG 要素的存在，所以主角一樣具有升級的種種效果。

這樣將 RPG 和戰略遊戲結合在同一個遊戲中是首創的，但是操作玩法卻是取自過去一些知名遊戲的各個部份組合起來的，不但是簡便，而且是玩家想到什麼，就直覺的去操作，



解散只要在武將身上按下，就會出現打×的動態游標



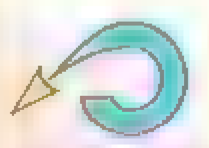
集結指令下達時，游標會變成搖鈴喔！

最佳的雙操作系統

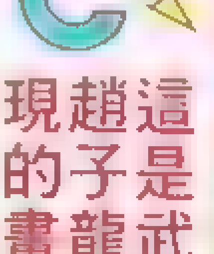
中國武將列傳同時支援滑鼠和鍵盤，但是以鍵盤為主（因為這是個即時的 RPG 加戰略性質的遊戲，只靠滑鼠操作比較容易被打死），走地圖的方法不論滑鼠或鍵盤都可以操作，兩者同時存在，舉例而言：如果玩家用滑鼠指定到一個地方，人還沒走到，就想改變方向，隨時可以指定下一個地點，人物會在這同時轉向下一個地點前進。如果在中途遭遇敵人隨時可以按鍵盤的特殊鍵或方向鍵，進行特殊攻擊或一般攻擊，所以在操作上玩家可以隨意而為，而且這個遊戲在指令下達的同時（隊伍的集合、解散、攻擊、移動、變換隊形、敵主將陣亡）時都會出現紅色大字告訴玩家當時的情況，製作小組又因為要讓玩家隨時掌控戰局而有四倍和十六倍兩個鍵可以隨時切換，不論遊戲玩到什麼狀況，切換倍數都不影響正在操作狀況和戰鬥效果。

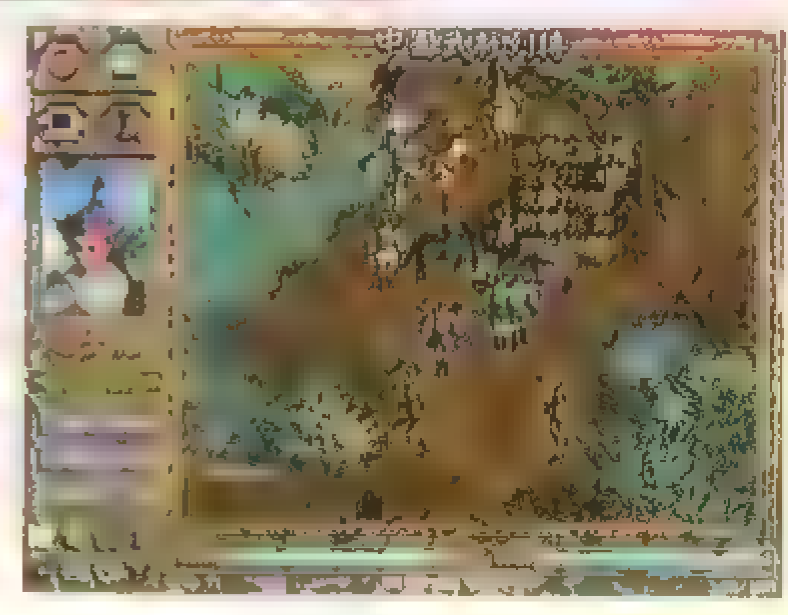
這個遊戲之所以能夠製作出完全的即時效果，全部依賴製作小組開發出一套即時系統和動態貼圖系統，這兩個系統使得人物能夠有各式各樣的動作和行為模式，同時還能夠讓地裂土塌、火光搖曳，也因此配合著這些效果，遊戲將採用 CD 音質作為遊戲配樂的方式，所以玩家將在這個遊戲中，見到國內獨一無二的聲光影音特效，玩家每選擇一個主將進入戰場，就會有該主將的特殊動畫，過關時也會有該主將耍弄刀槍的動畫，美工在製作這些動畫時是以快打遊戲的 3D 過場動畫做為藍本，玩家可以拭目以待。



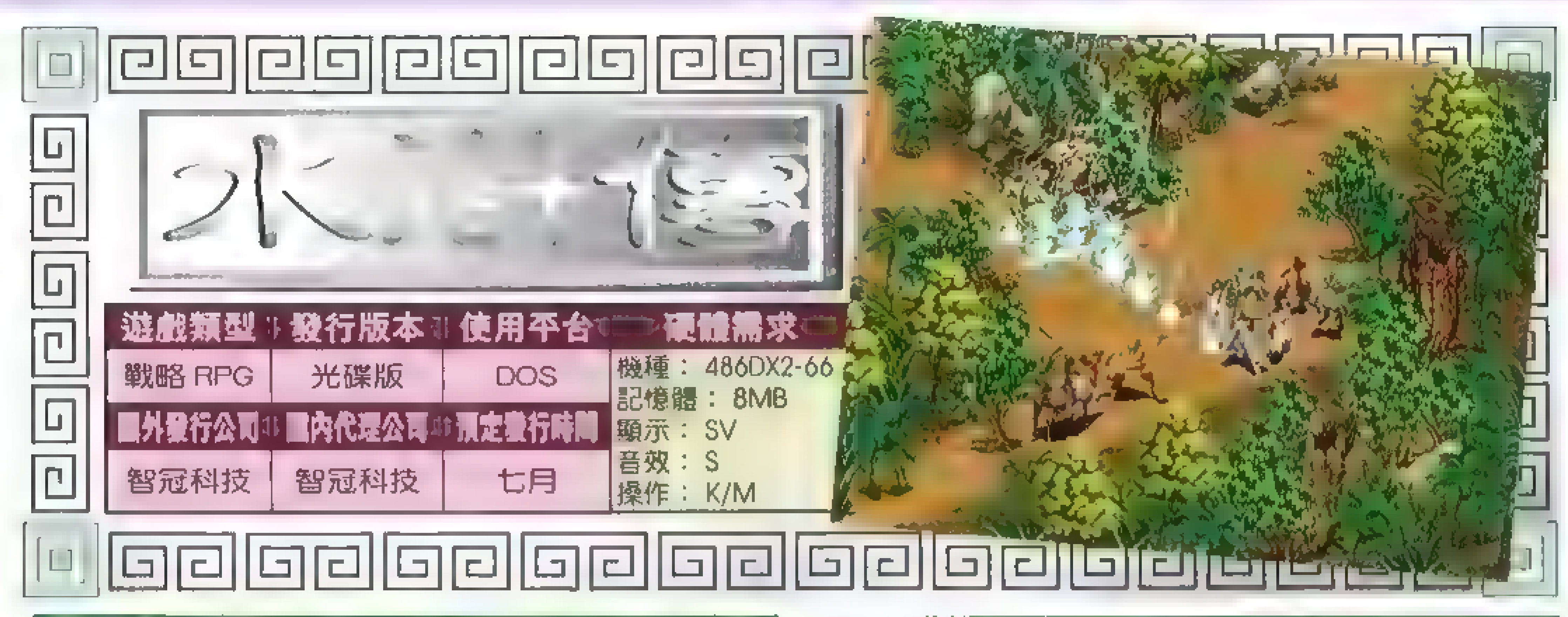


游標移到主將身上就能看見主將的狀況





這是武將選擇趙子龍之後出現的畫面



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	光碟版	DOS	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
智冠科技	智冠科技	七月	

水滸英雄 螢幕重現

由智冠科技出品的『水滸傳』是屬於戰略角色扮演類型的遊戲，以全畫面640×480的顯示模式進行，劇情是由禁軍教頭王進得罪高太尉，攜母逃離東京，路上遇追兵開始，主角自此登場，扮演救星的角色，主角捲進水滸傳眾好漢的聚義過程，雖不屬水滸英雄，但卻引領所有故事的好漢邁向梁山。

遊戲中的劇情分的相當細，而每段劇情都有不同的地點，如森林之中、惡水之涯，還有室內廳堂及以失火現場，也就是說，每一關都有一個不同地形的地圖，玩者必須完成一段劇情所交付的任務，才能進行下一關，每一關不同的完成目標有時是要敵方單位全滅、消滅敵方一定比例的單位數、消滅敵方特定的單位（頭目級的人物）、消滅敵方一定比例的單位數與特定的單位、維持幾個回合不被敵軍消滅或到達撤退地點。未達成勝利條件，則此地圖必須重攻一次；每個單位在上一場死前的經驗值將保留，而隊伍所賺得的黃金數則剩下１２。



↑軍令如山

←大伙兒在討論啥要事呢？

是敵是友 尚未知曉



↑一場惡鬥即將上演

每一關都有官兵或強人等不同的敵人，一場戰鬥出現的最大單位種類，敵我方各有約15種；而一場戰鬥出現的最大單位個數，敵我雙方約有50個，遊戲的地圖專為此種大型戰鬥場面設計，可想而知其戰場之巨，也更提昇戰略運用之難。而戰鬥後，我們可以帶走的人都是即將成為將來同戰鬥的夥伴，在下一場戰鬥，就會為我方賣命，所以今日的敵人也許是來日的戰友也不一定唷！

戰鬥發生時直接以人頭圖出現對話講述此關重點，某單位還會講出特定台詞或在兩個單位發生對話以帶領劇情，而相鄰的兩個單位還可以用〝對話〞指令互相叫罵或說服投降，很有趣的是，當某單位死亡時，還會留下遺言，盡力打敗對方吧！戰鬥是直接在所移動的地圖上發生，螢幕的最下方有一欄寫有我方、敵方人物姓名、生命、氣、命中率、閃避率的資料，可提供玩者參考各人的攻擊價值，我們在遊戲中會接觸到平地、街道、草原、森林、山地、湖泊等地形，不同地形會有不同的移動力消耗。

設定細密 一網打盡

我方的人物屬性有：姓名、綽號、等級、攻擊、防禦、命中率、閃避率、移動力、生命值、氣功值、經驗值等，氣功值爲使用必殺技所消耗，要靠物品或集氣技來恢復，而人物在戰鬥中的狀態有中毒、昏眩及敵我不分的混亂情形。除了個人，當隊伍成形，人口越來越多，還有整個隊伍的屬性必須考慮，如新舊隊員的個人資料；全隊持有金錢數，即打敗敵人所獲得之金錢及購買各種武器防具的支出，都在此處；還有依類型、強弱而分的兵器庫列表。

玩者要爲所有隊伍中的人物裝備武器及防具，以增加攻擊力、命中力或防禦力、閃避力，可以裝備的武器種類有刀劍、槍棍、雙刀、弓、火炮、禪杖、長刀、斧頭、鞭等，擅長拳腿的人則不可配備武器，您可見到魯智深手揮禪杖、王進手執長棒，楊春使大桿刀。。每個已經配備的人在畫面上的裝扮都會與未裝備時不一樣。防具是一般可見的裝備，還有一些非防具的小飾品，如帽子、頭巾、項鍊、手鐲等來增加各種屬性，可以在商店買到或是由戰利品中取得。每個人可以攜帶4件物品，物品的種類包括增加生命力的藥品、解毒用的解毒草、回復氣力的丹藥等。每項物品、防具、武器及飾品都列出數項其可利用的屬性價值，對戰鬥及體力上很有幫助。


被圍攻了

施法畫面

威力強大的腿功


戰鬥效果不錯喔！

招式華麗 變化無限

必殺技，在人物個人表現上有很大的不同，普通攻擊對敵方的頭目級人物幾乎如觸摸般無用，此時如果有特殊的技術在身，對戰鬥獲勝有莫大的幫助。必殺技有打擊技、亂舞技、防禦技、回復技、集氣技、合體技及反擊技，打擊技較一般攻擊更強悍、亂舞技是結合數段攻擊動作的組合式絕招、集氣技提升本身氣存量以施展最強的必殺技、合體技則集兩人以上之力合力攻擊，而反擊技更絕的是必須由特定人物在敵人攻打時以一定機率反擊敵人。習得必殺技的方式有兩種：一是該名人物升到某個等級時悟出這種技巧，一是遇見高人傳授而學會技巧。必殺技也仔細的分有不同的屬性值，如此項必殺技之攻擊能力、範圍、距離、一擊必殺或特殊效果等。

遊戲雖未一一給出一百零八名好漢，但卻將一幫重要人物的特徵給出，我方有入雲龍公孫　、白日鼠白勝、神機軍師朱武、智多星吳用、豹子頭林沖、花和尚魯智深、及時雨宋江等人；敵方有插翅虎雷橫、金眼虎鄧龍、乾鳥頭富安、白衣秀士王倫及高俅、高衙內等人。人物或英氣逼人或猥瑣小人，面貌十分傳神，您會發現這是個頗爲陽剛遊戲，劇中的女生只有林沖之妻及其丫嬛還有王進的媽媽。目前遊戲仍在製作當中，暑假中會與您見面！


人物屬性資料清淅可察


被火吞沒了

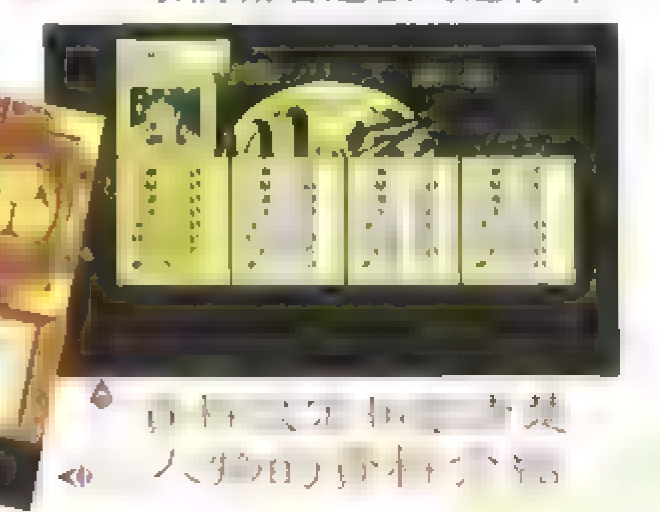

遵命，老大



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
模擬戰略	光碟版	WIN3.1 WIN95	機種：486以上 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
KSS	彩虹高科技	五月上旬	音效：S 操作：M

烽煙四起的日本戰國、一代梟雄的輝煌戰史

「德川家康」去除歷史模擬遊戲的一個弊病－單調性，以尊重史實演進的態度，將德川發跡、成長、茁壯所參與的各大、小戰役完全收錄，以破關晉級的方式模擬戰國梟雄德川家康的一生，讓玩家們藉著遊戲的進行來熟悉日本戰史。您不需要花太多心思在糧食、財政等問題上，而直接進行令人興奮刺激的實戰模擬，在一次次的實戰裏累積經驗值，充分享受到升級破關，處理戰俘的快感。



遊戲主要是以德川家康所率領的軍團為中心，玩家可以在四名武將中選擇一人加入德川陣營協助作戰。初期設定值共分兩大類：一是武將的素質，包括行軍、攻擊、防禦與統率等四部分的能力；另外一類則是所屬各軍團的強度，包括旗本隊、騎兵、足輕隊、鐵炮隊等四類軍隊。額外的一百點數值，讓玩家們根據所需改變初期設定值。

小搏大、成敗大－靈活運用各種戰術

破關晉級式遊戲攻略上最大的關鍵，在於應敵陣式的佈局、與攻擊敵人的順序，玩家們需要靈活運用本身部隊的優點，攻擊敵軍較為脆弱的部分。最佳的攻略方式是「各個擊破」，先集中火力將敵軍部隊的「數量」減少，進而求取全面的勝利。千萬不要「散彈打鳥」，毫無章法地亂轟一陣，別忘了敵人就算只剩一滴血，它還是有攻擊能力，更何況敵陣中原本就有一堆的「自殺部隊」，專門用來消耗我軍主力部隊的兵力。



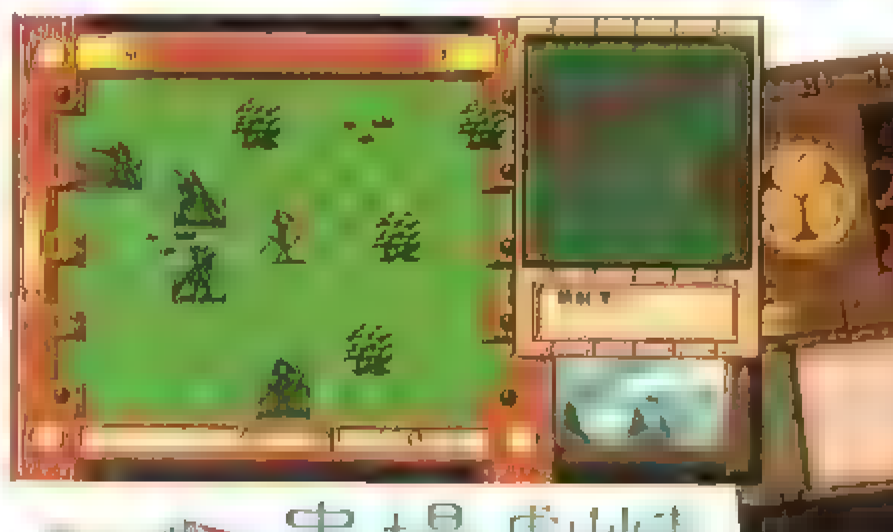
選單明細

其次介紹一項「練兵」的小秘訣。基本上，攻擊級數愈高的敵人獲得的經驗值愈高；殲滅敵人的經驗值亦較平常高出許多。根據這個原則，可以先利用其他部隊將敵人轟的奄奄一息，最後一擊再交給級數較低的武將來「操刀」，依照這種方式獲得的經驗值最高、也最有效率。但要特別注意「

統馭高低定輸贏—武將的素質與能力

本遊戲是一款破關級式的 RPG 遊戲，依各關劇情的不同，破關的條件限制亦有所差異，大致上可分為下列四項：殲滅對方大將、到達地圖上的某特定地點、在指定天數內讓某特定部隊存活下來、消滅敵方某特定部隊。之所以如此設計，一方面是為了符合史實上的龍戰；另一方面也可以使遊戲產生較多的變化，不只是殺光敵人而已。至於失敗的場合，則是主帥德川被敵人殺死，應保護的武將被敵軍擊斃，或是在限定天數內不能達成任務。

除了各分項部隊（旗本隊、步兵隊…等）的指揮能力外，還有幾項重要的能力值；如牽涉到外交交涉能力的「智謀」、與部隊士氣有關的「才幹」、操縱部隊能力的「統率力」等。尤其是「統率力」，會直接影響到部隊的攻防能力、士氣高低、以及移動力的高低。統率力過低的將領，不但無法駕馭數量較大的兵團，連帶也會使得原先專長的項目素質下降，因此建議玩家們，幾隻主力部隊（兵數較多的部隊）最好由統率力高的將領來率領；單項能力較好、但統率力差的武將，還是指派他們擔任「打游擊」性質的輔助攻擊部隊較為適合。

戰場一景

串場劇情

不是猛龍不過江—組成史上最强軍團

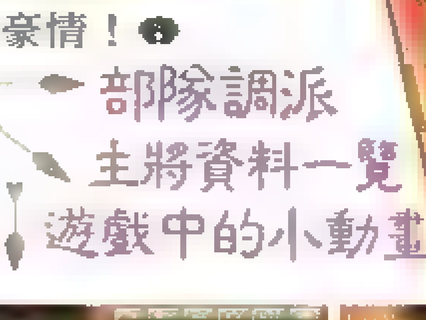
這款遊戲的特點之一在於戰勝後俘虜的處理。一般類似的 RPG 遊戲，就是一關一關地悶著頭往下闖，有時配合劇情演變而加入若干新夥伴，這些新部隊通常不是級數不足、就是能力頗遜，根本不符合攻略上的需要。這款遊戲則結合了歷史模擬遊戲的一大特點；可以在戰勝後將敵方優秀將領收編旗下，成為山軍團的新主力。整個軍團的上限人數為五十人，玩家們可以利用「武將歸隊」這個指令，剔除掉一些級數較低、又不怎麼樣的武將，只保留一些精銳部隊。

在戰俘的處理上，除了可以繼續留用之外，亦可以將其放逐或是乾脆砍頭，總結來說，這款遊戲在軍團成員的選擇上十分具彈性，加上駕馭部隊的素質多達八項，因此如何挑選適合的軍團成員，將整體的攻擊力提升至最高，需要玩家們多比較各武將間能力的差異，以便組統史上最強軍團！

衡量」敵我的差距，作戰時不要過分「僵化」，亦不一定要過分多調上述原則，小心有時候會弄巧成拙！

德川家康是出於亂世的政治家，思考冷靜、善於容忍是他的最大特徵，危機處理能力亦遠優於織田信長、羽柴秀吉（即豐臣秀吉）。

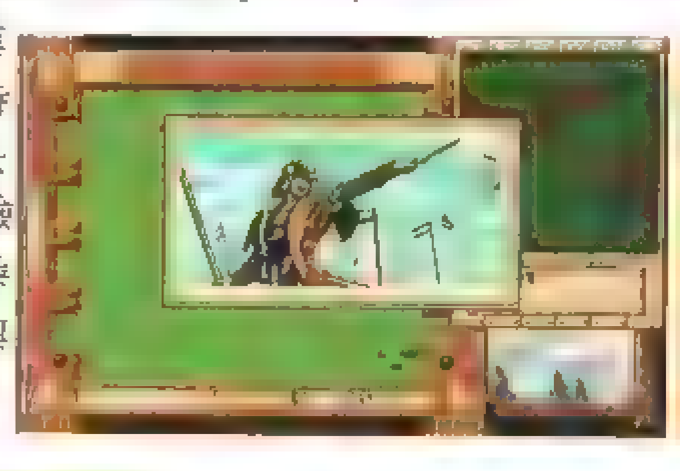
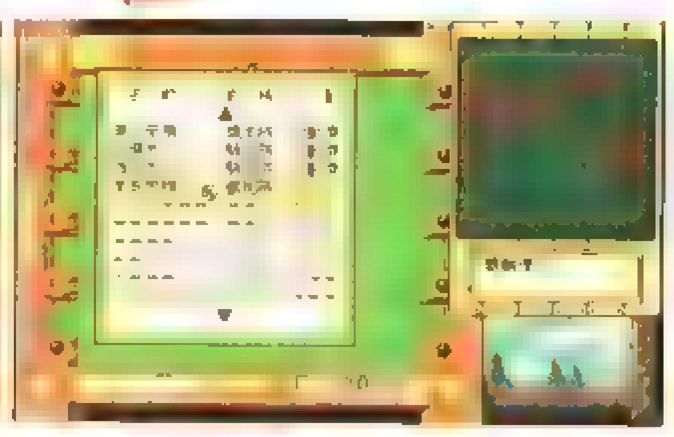
玩家們若想更深層了解德川崛起的時空背景，不妨試試這款深受日本人歡迎的「德川家康」。您可以藉著大小戰役的進行，穿過時空回到過去，親身體驗身為一代梟雄的霸氣與豪情！



部隊調派

主將資料一覽

遊戲中的小動畫

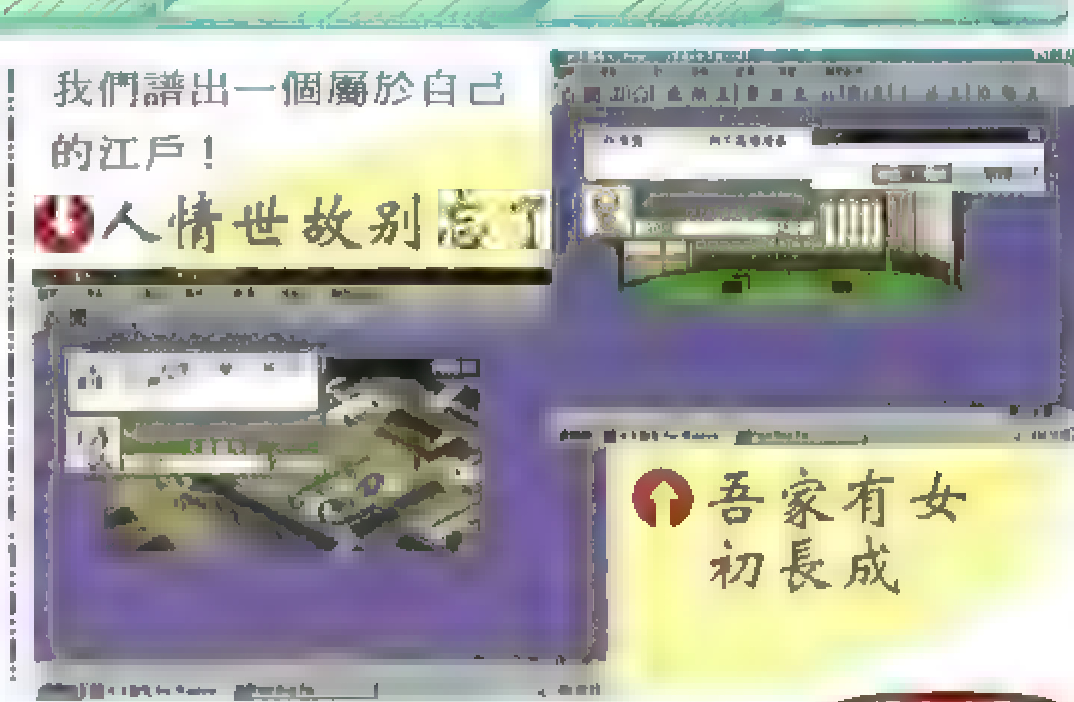



天下御免



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟版	WIN3.1/WIN95	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/M/U 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
ARTDINK	第三波	五月中旬	

ARTDINK公司繼A列車、俠客遊、HR2後，又一撼動市場的作品－天下御免，即將以中文化的型態和諸位玩家見面，以多元化風格著稱的ARTDINK公司，這回所帶來的天下御免，亦是和過去國內所上市的如：A列車系列、俠客遊…等完全迥異，它簡單的來說就是一部商場文化現形記，在遊戲中你將扮演一位初出茅廬的年輕老板，利用手中現有的一萬三仟兩，在十個行業中的任一行業裏與其他四位競賽者一較長短，來吧！一同和我們譜出一個屬於自己的江戶！



人情世故別忘了

吾家有女初長成

賺錢至上的天下

想憑著不算雄厚的資金，要在多如過江之鯽的競爭對手中脫穎而出，勢必要擁有相當的技巧與運氣。在「天下御免」中你除了可用一般熟知的基本規則－買低賣高、囤貨居奇外，還可與同行們達成默氣，大家一同哄抬市價，把消費者玩弄於股掌中。相對於上述的蠅頭小利，在遊戲中還設計有「走私」，這個一本萬利的商業行為，不過雖然走私行為很好賺，但畢竟它是違法的，如果貨品處理不恰當，沒有適時傾銷出去，很可能會遭到那些睽覦你財富的其他商家密告，假如當眞不幸被查到禁貨，免不了就得去官府走一回，這時判決的輕動就取決於你平日的「努力」！

俗話說得好，樹大招風、花紅招蜜；人怕出名、豬怕肥，一旦你將自己的生意經營得有聲有色後，盜賊們自然而然就會不請自來、來了再來；此外，更有一些不知那冒出來的搏命三郎，還會躲在邊門城角伺機取你性命（尤其當你得罪愈多人時愈容易發生），在遊戲中面對這種突如其來的橫禍，唯一的自保方式就是請保鏢來當安全肉囊（muscle bag），不過，不知是否因為遊戲中的主角不喜歡搞派頭，所以即使你擁有許多貼身護衛，每次出門最多也只能帶一名，但如果因此你就眞的只請一「名」保鏢的話，那很可能會三天兩頭就遭搶匪肆虐，所以最好還是請一「票」在家待命。

除了這些人禍外，遊戲進行時偶爾亦會遭逢一些天災，如：火災、地震、沉船等，均會使整個市場的情勢為之丕變，敵長我消、敵消我長都在瞬息間發生，故在天下御免裏，你所看到的絕不只是一般粗枝濫造的商業模擬，而是唯妙唯肖的商場重現。



走夜路！小心碰到鬼

狼狽為奸發大財

紙醉金迷的天下

賺錢之外還要懂得生活，否則就如同錢奴隸般毫無意義與品質，天下御免為了不讓你成為活動撲滿，故費心地將當時江戶的社會現狀忠實地呈現在各位面前，如：賭場、風月場所、觀光勝地等這些幕府時代江戶富商經常駐築的地點，在遊戲裏都可以找的到，使玩家在商場打滾之際，能順便調劑身心一番。

在賭場中，玩的是猜單雙，除了玩家之外，還同時會有許多大亨在抬面上廝殺，在莊家開點前，你會聽到一些蜚短流長，有老千的傳言、有詐賭的傳言…不勝枚舉，另外，押單押雙者亦各執一詞，互不相讓，著實將賭桌上那種爾虞我詐、各懷鬼胎的情境刻劃的鮮活生動。



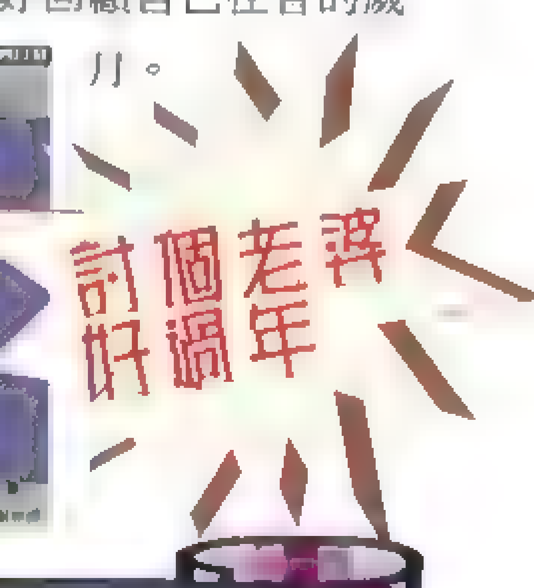
路邊野花比較香

各地港口全覽圖

驚奇不斷的天下

玩家在遊戲中將可感覺它不只是一個遊戲，而是一個栩栩如生的社會縮影，一切都在合理的情況下，不停地運轉，真是一個富涵深度與智慧的遊戲。喔！差點忘了告訴你們，在遊戲結束（也就是你駕鶴西歸之時，被刺殺身亡者不算）後，會有一個究極大審判，即是在閻羅殿上由一些已亡故的魂者進行投票，以決定你最後是上天堂或下地獄。投票的過程中，參與的 ghost 們會說出對你這個人的評價，此時，就如同一面照妖鏡擺在眼前，你過去的行事作風經由他們的描述，又歷歷在目，藉此你可好好回顧自己往昔的歲月。





古意盎然的天下



你當我救濟院啊！

熟輕熟重見分曉

日本遊戲的美工部份向來給人頗佳的印象，無論是造型或配色時常都令人讚嘆不已，天下御免因為已是兩年前的作品，且側重的部份是內容，所以老實說和現今一般 RPG 、戰略及以美少女為賣點的日本遊戲是無法相提並論的，不過如果以較寬和的觀點來看，就會覺得「天下」的美工人員還是很稱職的，因為至少他們在人物的塑形與打扮上，不忘附予濃厚的江戶味，而宅院與名勝也都展現雄偉莊嚴、古色古香，其次更叫人拍案的是，浮世繪上那些千驕百媚的各式女子，有燃煙、有梳妝、有撫琴，各個維妙維肖，幻夢似真將當時的文化一一呈現於玩家眼前。

攻殼總司令

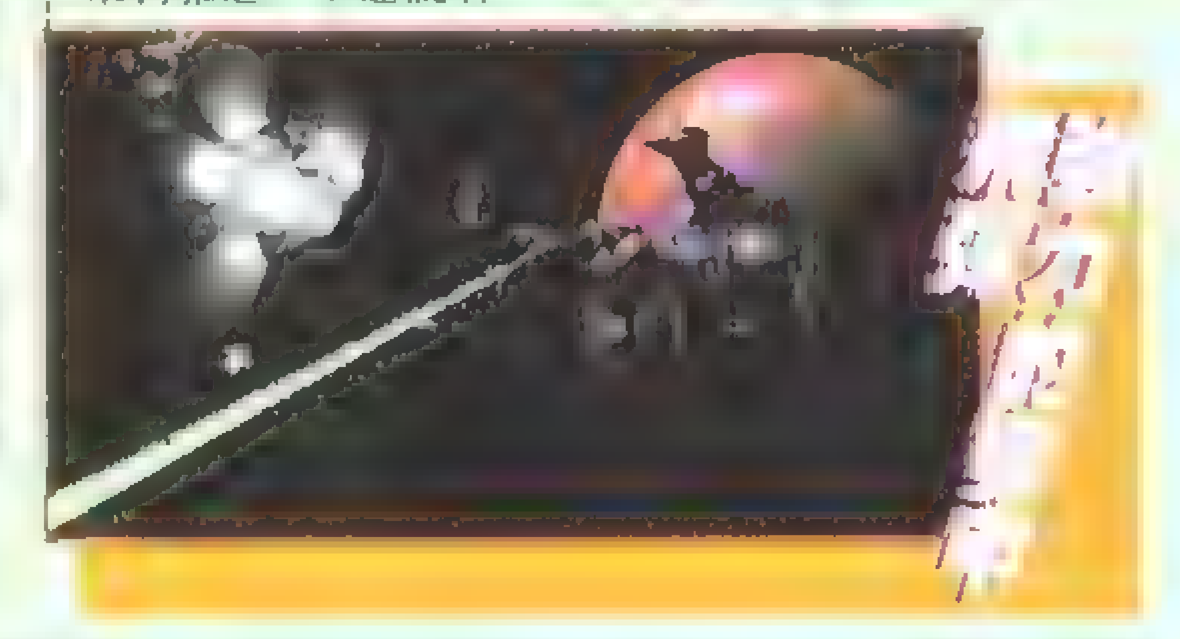
ROBOT COMMANDER

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
即時戰略	光碟版	WIN 95	機種：486 以上 記憶體：12MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
ANGEL FISH	未定	六月	音效：S 操作：K/M

中國的古巨佛像突然爆炸！

故事發生於 28 年後，西元 2025 年日本北海道，正在舉行的「中國佛教文物全世界巡迴展」的展示會場…參展的中國古代巨佛神像，突然爆炸，主角被神像內的神秘機械怪物抓走。

慢慢由驚嚇中冷靜下來的主角，才從清柔的電腦語音說明中穫知，沉睡不知道多久的（她）被主角的聲紋密碼所啓動，目前是坐在（人形戰術機甲）塔克拉上，而語音的來源則是塔克拉上的人形作戰電腦，它名叫（朱莉雅）。而主角呢？則捲入延續於數千年前遙遠的星空裡，『星際星球聯合警察』與『葛魯瓜星人』之間的慘烈戰爭裏。朱莉雅進一步述說著…因為她甦醒的同時，也不經意暴露出本身在宇宙中的位置，武力足以摧毀整個太陽系的葛魯瓜戰鬥軍團即將來到…



你就是機甲突擊隊的總司令！

你可以扮演叱吒風雲的葛魯瓜星人總司令，指揮宇宙間所向無敵的攻殺機甲戰鬥軍團，也可以駕駛令葛魯瓜人喪膽，代表正義的機甲"塔克拉"，執行以下各項任務、指揮地球各國組成的聯合軍隊，並且聘僱來自各星球的傭兵、海盜、反抗軍等報行各項爭戰，奪取敵人先進兵器、竊取科技、解救被抓的女友、突擊敵基地、大規模會戰以及摧毀葛魯瓜的人工戰星等數 10 種難易適中關卡任務，只有達成任務才能全身而退。

全新型態的即時戰略遊戲模式，你將扮演駕駛主力機甲（塔克拉）的主角，身歷其境、御駕親征，坐入 87 噸重的步行、飛行兩用戰鬥機甲內，馳騁於戰場上。偵查敵情、任意的調兵遣將、利用地形地利調配兵種，運用你穿甲飛彈質子雷射，與伙伴生死與共，克服萬難完成任務，粉碎敵人邪惡妄想。



親和簡便的操作介面



系統選單

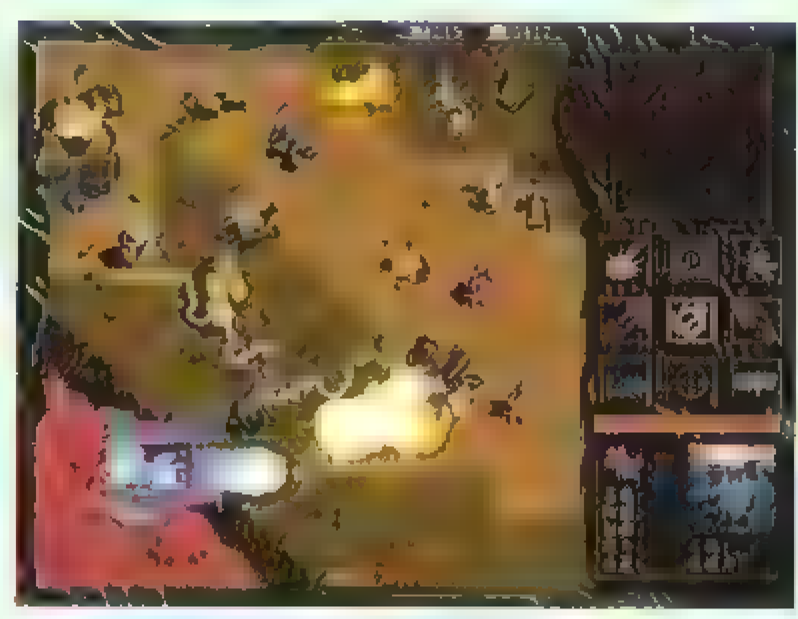






歷史淵源……

玩們先來遊戲故事中有關那獨特的設計由一隊傭軍：故名思議傭兵是招集來自地球各國所成的聯合軍隊，其為聘僱來自各星球的傭兵，每名，沒掠奪的地方，在這個地方背負著破壞的任務，努力去獲得財富。



超強的電光塔

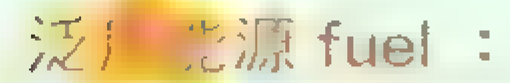


戰事補給：

有帶過兵的朋友最了解"軍事補給"的重要，在訓練精實的士兵，手上拿著強大破壞力的槍械，心想給敵人迎面痛擊，可是身上卻沒有彈藥。資源管理戰略上是極其重要的，以下是各類重要資源物資…



地球防衛隊成員



泛用能源 fuel ：

它是基地運轉所必需的元素，基地運轉時會定量消耗此能源，除了基地本身有一些完存以外，都必須由大後方定時定量運輸補給它，你必須保護，指揮導引那些冒著在雨點般炮火下運送物資的運輸機們，去適時的躲避危險，並在遇到有人要偷襲你的運輸機時，緊急變更你的航道路線，以確保你的後勤補給，讓你的部隊戰力充足，才不會導致彈盡源絕四面楚歌，未戰先敗。

材料能源 making ：

升級成為"高等建築物"所必需的元素，你可以選擇由大後方，適定時定量的運輸補給，也可以收集在戰場上的機甲殘骸方式進行補給，以研究敵人先進機械科學技術，提寶物

Bijou ：

戰場上的機甲殘骸亂數式產生各種寶物。



即時戰略考驗你的反應

親和中文介面、親切語音接觸



星際警察的星航母艦

葛魯反抗軍傭兵

特別值得一題的是"攻殼總司令"的配樂，是由專業樂團 Live 演奏數十首臨場又撼動人心的配樂，加上收錄了一首動人的英文主題曲"機甲先鋒"更是驚世創舉，寬螢幕 3D 精緻動畫，讓你身歷其境。親和友善的圖形使用者介面，中文字體顯示、中語發音，不會讓您"看沒有懂"，"聽也沒有懂"的情形。

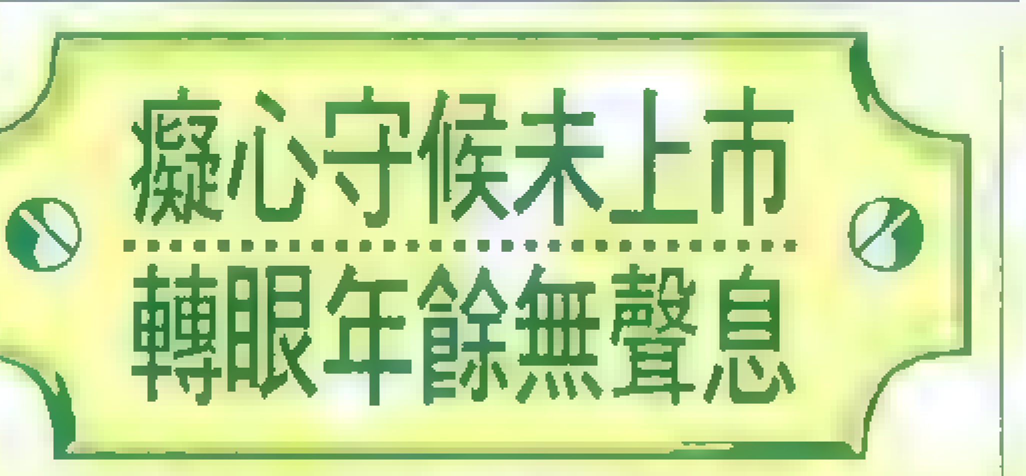
而提供了地圖編輯器，讓你自由創作設計自己的遊戲，支援 8 人網路集團對戰，充分滿足你痛宰，未知的真實敵手那種刺激快感。在遊戲中玩家可佔領敵人建築，並生產其特種機甲，以其牙還其牙，擬真多樣的機械設計，潛地機甲、攻殼機甲群、兩棲機甲、飛行機甲群、太空母艦艦隊群，任你隨意調遣，而奪取敵人先進兵器、竊取科技解救被抓的女友，突擊敵基地，大規模會戰，摧毀葛魯瓜的人工戰星…數 10 種難易適中的關卡任務，相當豐富多變，值得您一試喔！

反派攻擊機甲

傀儡英雄



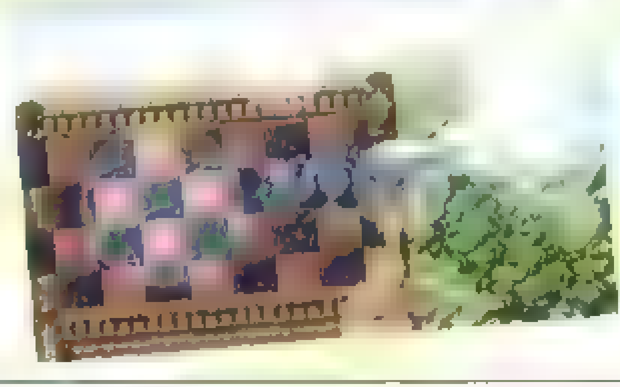
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：486DX33 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/U 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
PS 創作群	微波軟體	五月	

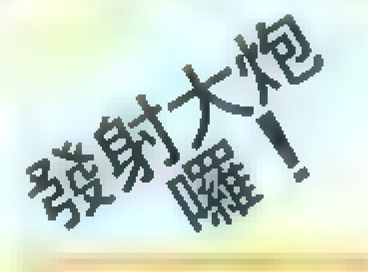


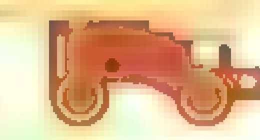
癡心守候未上市 轉眼年餘無聲息

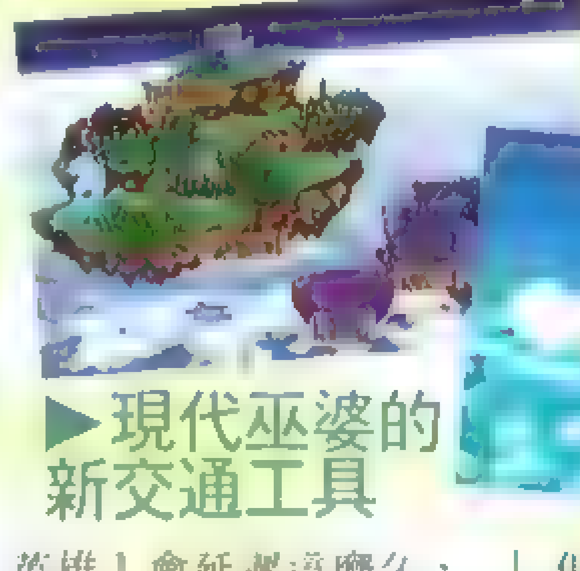
距『傀儡英雄』第一次曝光至今已經一年有餘了，許多玩家都很好奇為何『傀儡英雄』會延遲這麼久，其實各位玩家只要仔細看看以下的報導，便能了解它到底和一年前有什麼不一樣的地方！

在劇情部份，雖然主架構沒有太大變化，但是在細節上則做了許多修改，更突顯出各角色之間的個性，並且為了加強玩家對劇情的感受，製作小組增添了不少劇情動畫，相信能帶給玩家更多的感動！









◀每個大陸都有不同的特色

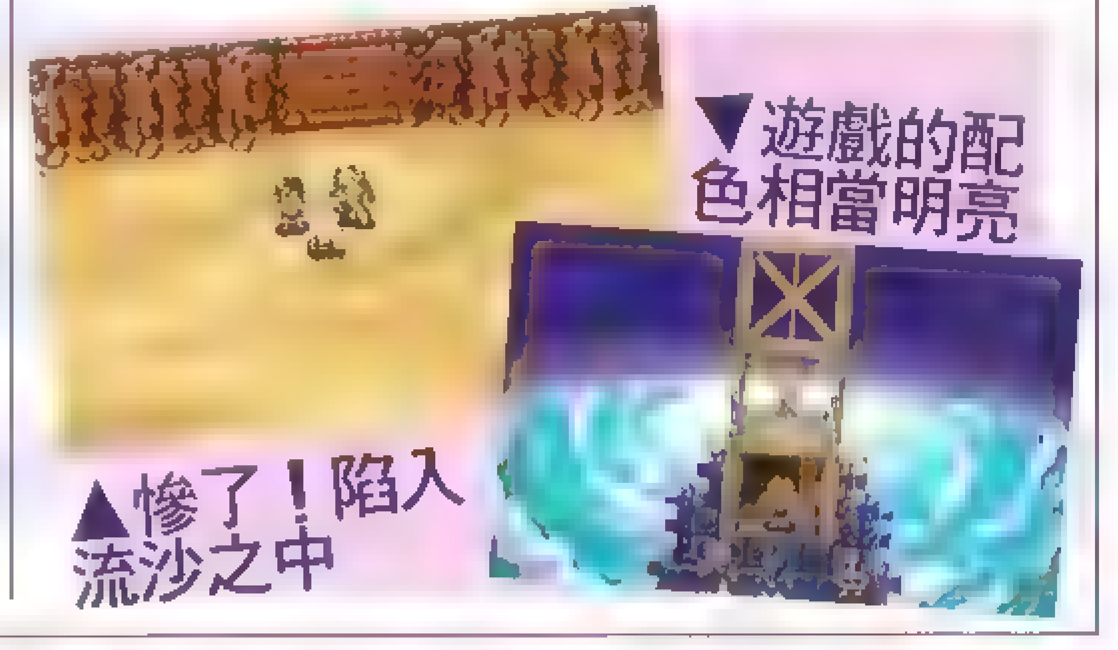
▶現代巫婆的新交通工具

重大陰謀悄隱藏 玩家慧心解謎團

『傀儡英雄』的故事發生在一個名為『托洛大陸』的世界，這個地方分為『薩蘭特』和『傑魯姆』兩個國家，一直以來兩個國家從未發生過爭鬥，兩國的人民也過著和諧的日子，直到薩蘭特的新任國王『史克威爾』登基後，改變了一切…

史克威爾率領著軍隊，以迅雷不及掩耳之勢，佔領了傑魯姆，更放任士兵胡做非為，使得傑魯姆人民過著悲慘的生活。遊戲中的主角－伊凡，便是傑魯姆的一名青年，他因父母慘遭薩蘭特軍殺害，憤而集結有意反抗薩蘭特的傑魯姆人民，組成『反抗軍』對抗薩蘭特。

以上所述，便是『傀儡英雄』的前提故事，或許你會覺得這又是個很平凡的『復仇記』，其實這只是故事的開始而已，在後續的發展中，玩家將會深入整個托洛大陸，甚至離開托洛大陸，到達幾個不為人知的神秘國度，而後將會漸漸了解這整個世界的構成，和敵人的陰謀…



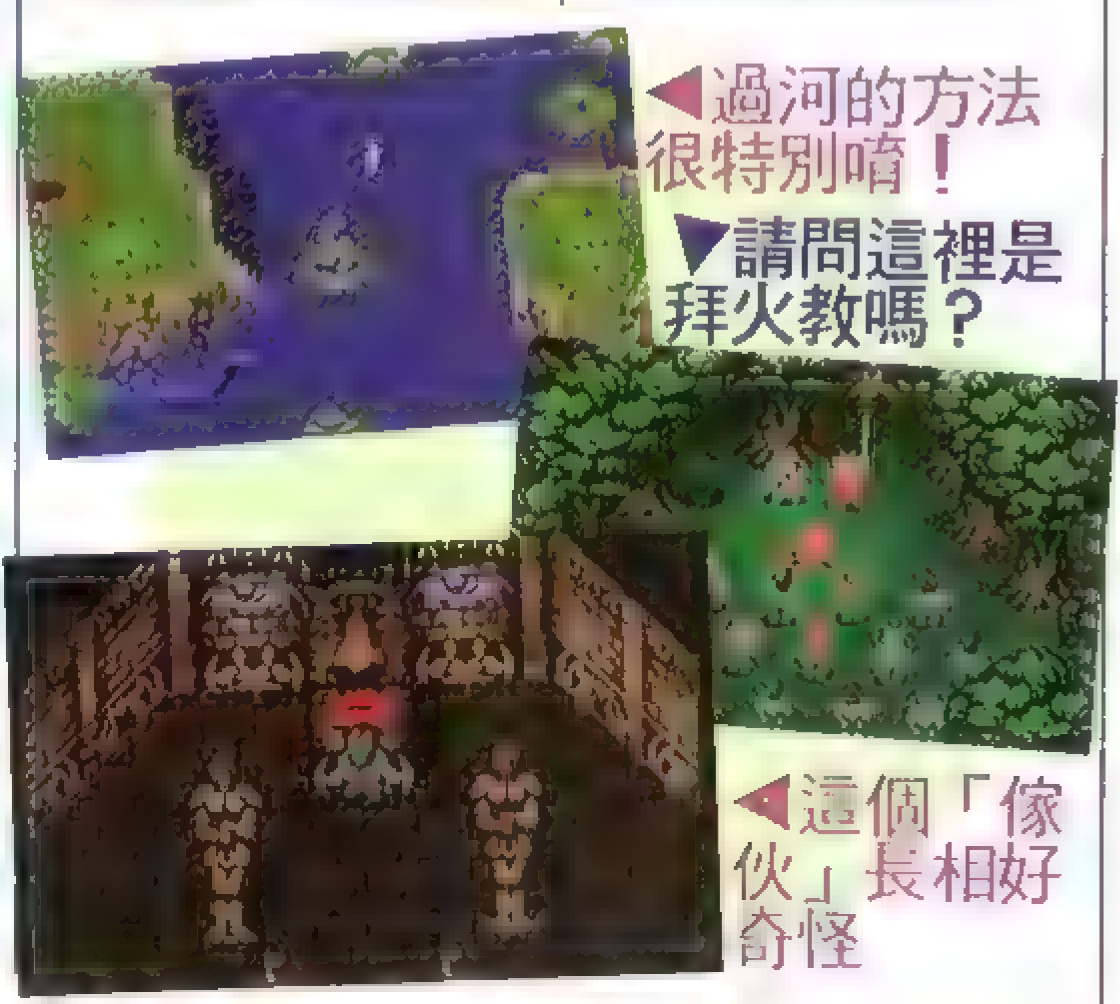
▼遊戲的配色相當明亮

▲慘了！陷入流沙之中

迷宮精彩邀您瞧 不虛此行樂逍遙

故事中的幾個神秘國度，各有其特色，分別是『潭淵國』、『闇炎國』、『飄颻國』、『墟塵國』四個國家，他們和『薩蘭特』及『傑魯姆』各有其代表的獨特意義－傑魯姆代表光與智慧、薩蘭特代表暗與慾望、潭淵國代表水與生命、闇炎國代表火與力量、飄颻國代表風與時間、墟塵國代表土與物質。這些國家之間似乎有著某種關聯，而謎底便等著主角伊凡去揭開了。

以往所謂的日式 RPG 遊戲，都會有許多充滿著怪物，並且迂迴複雜的龐大迷宮，玩家只能在迷宮中殺殺敵人、尋找出路，並沒有太大的樂趣。有鑑於此，『傀儡英雄』的製作小組將迷宮設計成小巧而充滿謎題的有趣型式，玩家在迷宮中不但要除掉擋路的敵人，更要解決各謎宮內的謎題，這些謎題有的是要玩家去觸動開關，有些則是特殊的行動路線，甚至是一個小型益智遊戲，每一個謎宮都各有特色，相信你會迷戀其中！



◀過河的方法很特別唷！

▼請問這裡是拜火教嗎？

◀這個「傢伙」長相好奇怪

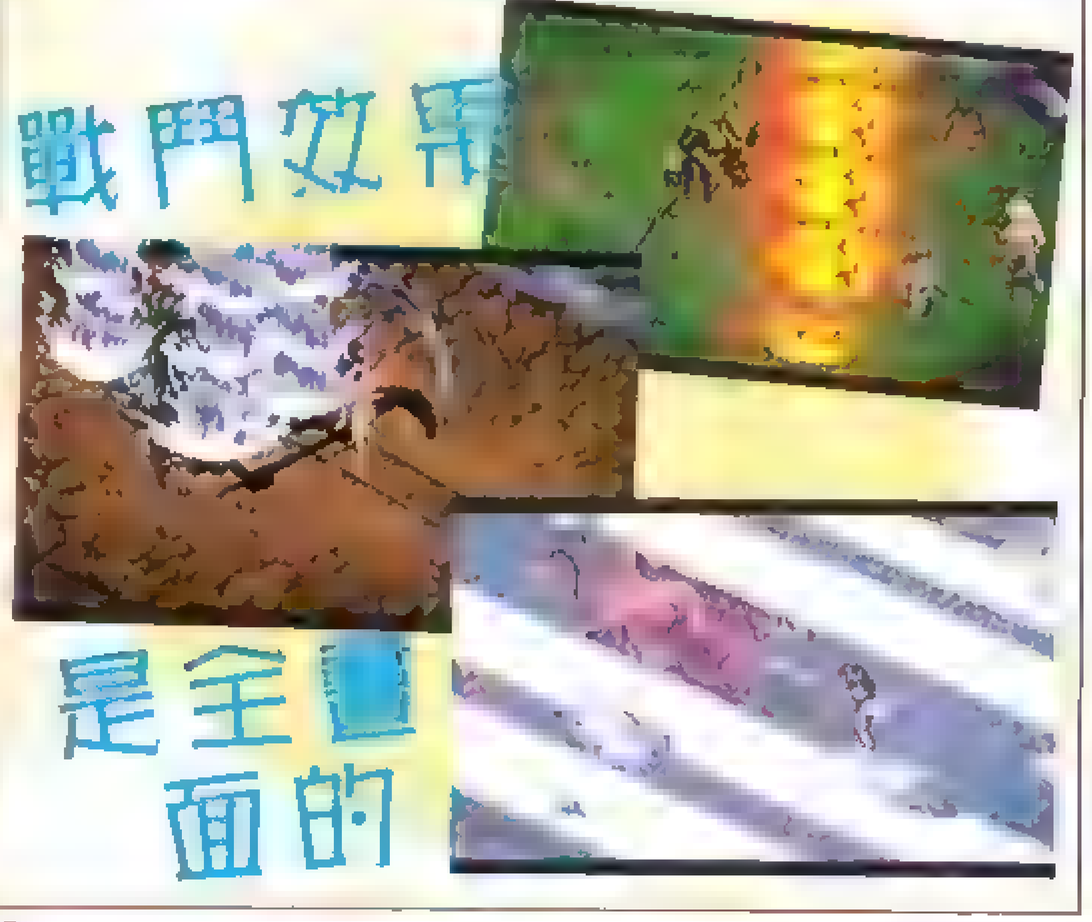
視覺效果令人驚 豐富配樂讓人奇



『傀儡英雄』採用 45 度斜視角戰鬥場景，再加上繪製細膩的巨大敵人角色，讓整個戰鬥畫面充滿迫力與臨場感，而且每個主角和重要敵人角色都有各自的戰鬥特效，華麗的效果，保證令人大呼過癮！戰鬥中的法術與絕技共分為六種屬性，分別是『光』、『暗』、『水』、『火』、『風』、『土』，每種屬性各有數種法術與絕技的特效動畫，除此之外，更有許許多多無屬性的法術與絕技，玩家必需視敵人屬性的差異，施展適當的攻擊，給予敵人痛擊，『傀儡英雄』的戰鬥不但讓您感觀獲得十足享受，更讓你〝頭好壯壯〞喔！

傀儡英雄採 MOD 音樂格式，不但支援多種音效卡，更能讓您的音效卡充份發揮它的效能！ MOD 是近來深受國外遊戲愛用的音樂格式，因為它能製作出真實感十足的音色，而非機械般的電子音色，甚至可以在音樂中加入和種特殊音效，因此您可以在傀儡英雄的配樂中聽到風聲、水聲等音效，將場景的氣氛營造的更完美！

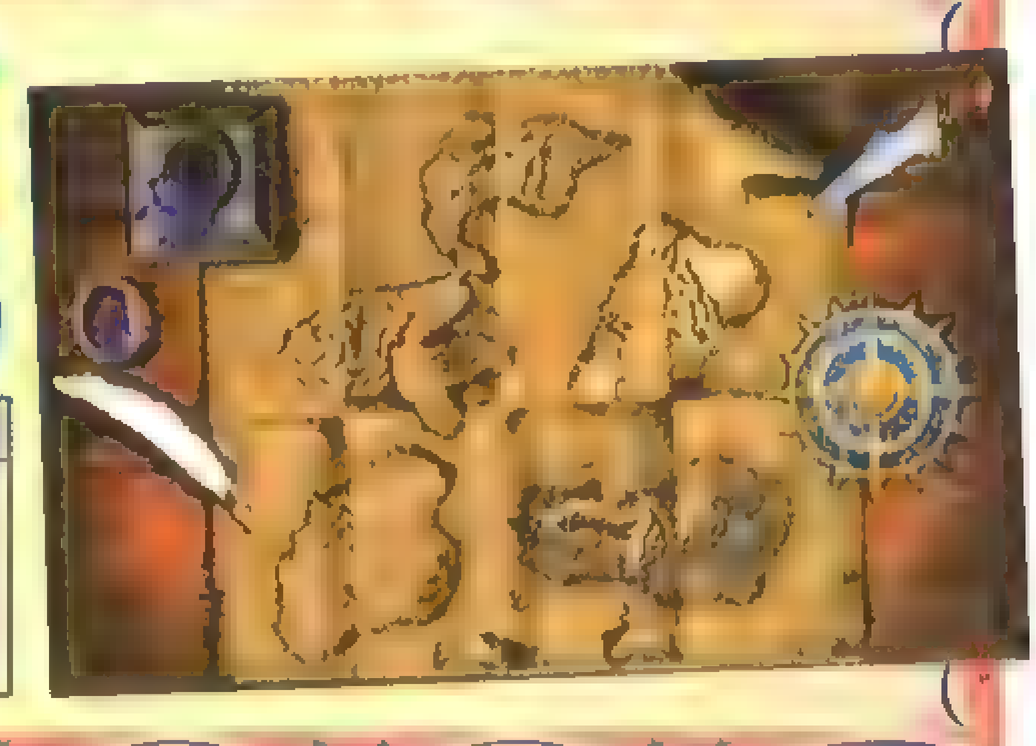
或許您已等待了一年多，但是為了不讓各位喜愛傀儡英雄的玩家失望，『傀儡英雄』的製作小組不停的將內容品質提升，以期達到更完美的境界，相信您的等待是值得的！



戰鬥效果是全畫面的

英雄戰記

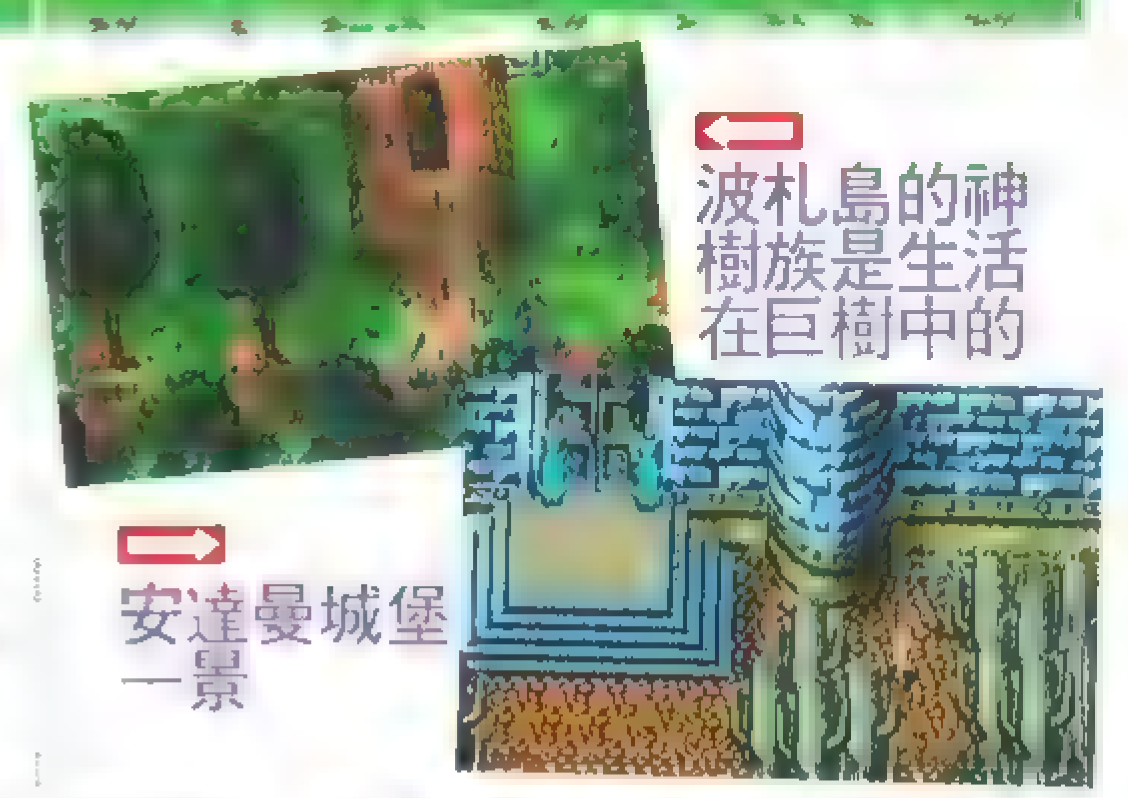
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
富國科技	富國科技	六月上旬	



五種迴異的場景、五種不同的體驗

那塔迪斯特是這個世界的名稱，由五個大陸所組成，分別爲擁有青色聖石的蘭特馬里奧，因爲青色聖石的緣故，所以環境宜人，是整個世界中氣候最好的大陸。第二個大陸爲擁有紅色聖石的薩摩亞大陸，因爲紅色聖石的關係而導致了左半邊大陸爲火山地形，氣候悶熱難耐。第三個大陸是美錫尼大陸，紫色聖石所在，右半邊大陸常年積雪，左半邊則不斷的細雨紛飛，是個寒冷且濕的大陸。波札是第四個大陸，擁有綠色聖石，因此波札爲廣大的森林所覆蓋難以開發，而其中巨樹林立，神樹族的人民因此長年居住在樹上。最後一個大陸爲安達曼，氣候乾燥，是個標準的沙漠地帶，擁有黃色聖石。由於五個大陸的氣候各異，因此遊戲的舞台也富豐多變。

在上一期中所沒有介紹的第四第五個島分別爲波札和安達曼，如前面所提，波札爲巨樹林區，因此人們住在樹上，畫面中玩家可看到巨樹所打下的樹影搖晃，落葉飄落，別有一番味道。而安達曼則是五大城堡林立，個個城堡宏偉華麗，充份展露安達曼的不穩定性。

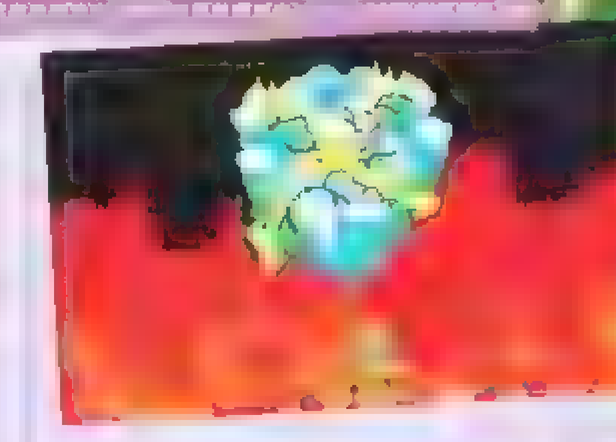


⇦ 波札島的神樹族是生活在巨樹中的

⇨ 安達曼城堡一景

出場人物各具特色

而遊戲的主人翁共有十二人，散佈在五大陸，個性分明，咱們就先來瞧瞧他們的特色吧！生長在蘭特馬里奧的狄克是故事中的主人翁，富有正義感；因故鄉遭遇怪物攻擊而由薩摩亞漂流至蘭特馬里奧的琳，擁有傲人的武功技巧；還有具有絕對自信的強者劍士柯希卡；以及守護蘭特馬里奧的侍衛長德瑞爾；生長在薩摩亞，外表自大驕傲、內心柔情似水的王子萊恩；和同樣生長在薩摩亞的女神官法蘭，溫柔體貼集女性優點於一身則是她的個性；身材巨大的礦工，擁有超群的臂力，十分粗魯的諾陸；極力追求武藝，但卻魯莽沒大腦的武鬥家龍特，百折不撓是他的優



⇧ 主角裝備畫面

⇦ 德瑞爾使用特技寒冰斬

善選武器配件 發揮強大火力

遊戲中，每一位主角都有最擅用的武器及專屬的配件，配上擅長的武器則可使用特技，如琳只要配上杖，就可使用精神力。艾薩克只要配上弓，則可使用弓技，但是專屬武器也並非是攻擊力最強的武器，因此配帶各武器的取捨就看玩家了。特殊配件是屬於裝備，主人翁只要配上不同的配件就可擁有不同的保護作用，也有一些配件可提昇 MP 力或 HP 力，巧妙各自不同，如最好的聖十字架，就可防封、防魔、防毒、防必殺一擊，可是售價可不便宜。而所有的道具包括防具也有二百多種，主人翁有一個類似道具帶的東西專門儲放道具，而每種道具最多也只能放五個。



買賣武器還可以討價還價！

戰鬥位置可自行排列

而在使用各主角特技時，會將怪物帶入一個火焰空間，讓主人翁的攻擊力變為原來的 1.5 倍 2 倍 2.5 倍等依此類推。所以是一個不錯的攻擊方式。在遊戲中，主人翁的戰鬥位址是會決定他所受攻擊力大小的，因此有一個戰鬥排列的選單，以便安排主人翁的戰鬥排列。

精心設計富變化、百玩不厭遊戲中

遊戲中值得一提的就是怪物了，怪物的大小不一，由小到全畫面的都有，造型噁心奇特，是遊戲中另一個特色之一，負責繪製怪物的美工可是絞盡腦汁，相信玩家一定會有和別人玩戲不同的感覺。怪物的數目也有一百多隻，相信會百看不厭的。怪物的攻擊方式有許多種，從基本的攻擊，18 種的魔法攻擊，及具有特色的 9 種特殊魔法攻擊，最特別的就是特殊魔法攻擊了，這些攻擊大部分是用程式撰寫，有放大縮小加回轉的文字兜，有透色技巧的逃跑，怪物加強防禦，怪物降低我方防禦的畫面扭動，加上主角的 30 多種魔法和怪物的 18 種魔法，以及其它林林總總的特效，村莊的效果，玩家一定百看不膩。遊戲中還有一個特色就是買賣武器，在賣武器時正常是打雙折，不過玩家可選擇討價還價，但是結果可是從 2 折到 8 折不等，可要看玩家的手氣了。

本遊戲耗時三年製作，畫面的華麗及程式所撰寫的特效、怪物的噁心等等都是遊戲的特色，玩家對場景的豐富一定不會失望，一大堆的特效玩家也一定是第一次看到，新鮮與趣味度決不在話下，也真的苦了程式設計師（現在已經是白髮蒼蒼囉！）。本遊戲預計將在六月推出，玩家到時就可玩到 PC 上最不同的 RPG 遊戲了。

可惡，竟敢背後動手腳

咦！還有一個小湖

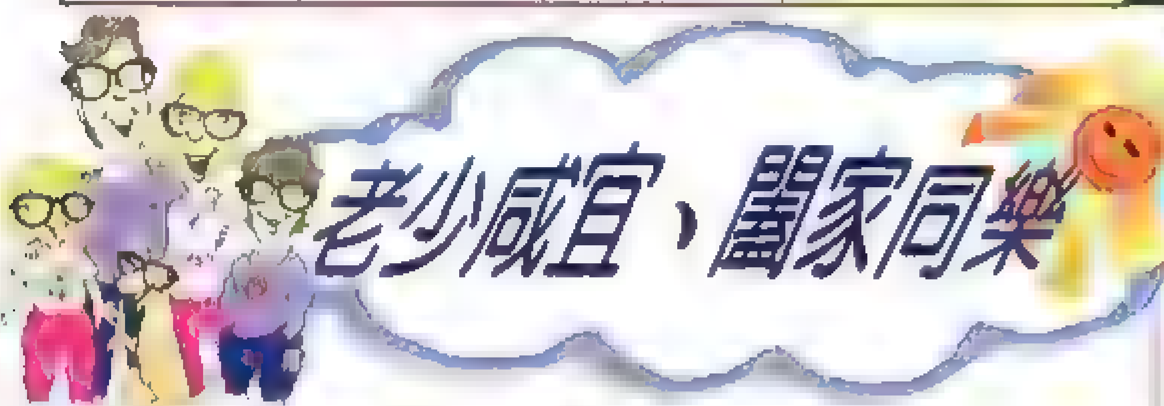
怪物將防禦力提高

點；四處找尋王子的安達曼賢者娜迪亞，聰明有主見；為人十分友善，箭術超群的波札戰士艾薩克；最後一位則是安達曼的五大將軍之一沙卡修，為人忠心冷酷，一直在等待繼承者的到來。這就是這十一位主人翁的特色，由於遊戲中一次最多出場的主角為五人，所以各主角的分合聚散也使遊戲更具戲劇性。

魔法氣泡

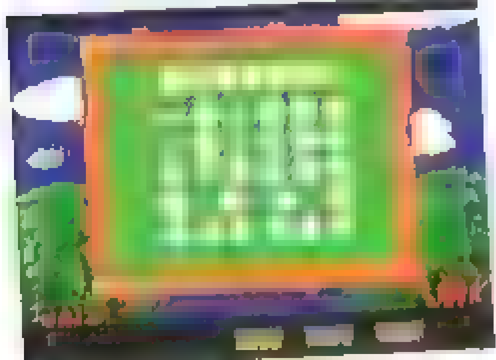


遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智動作	光碟版	WIN3.1/WIN95	機種：486以上 記憶體：4MB 顯示 V 音效 S/M/U/G 操作 K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
BOTHTEC	微波	五月上旬	

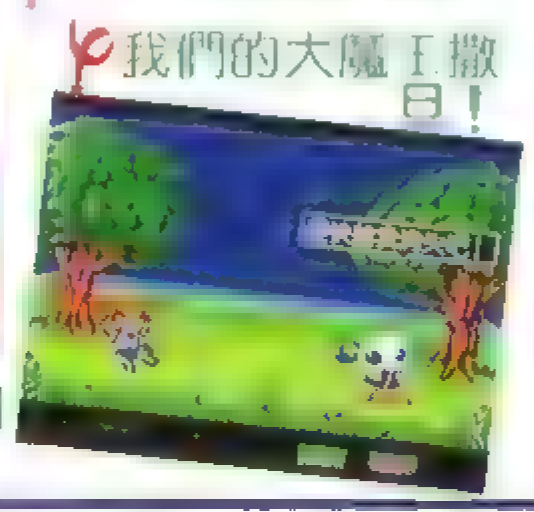


老少咸宜、闔家同樂

如果你還沒有聽過或看過「魔法氣泡」的話，那你可能就落伍了。這部原名「ぷよぷよ（PuyoPuyo）」的超人氣益智遊戲，在日本推出以來，就掀起一陣「泡泡熱」，現在不論是PC或次世代機的平臺上，都可以看到這個遊戲的系列作品。



每種玩法都有不同的樂趣



我們的大魔王撒旦！

「魔法氣泡」的遊戲對象不分年齡、性別、種族或宗教。只要你是五歲以上八十五歲以下身心平衡視力正常的族群，都可以輕易將這套遊戲玩的嚇嚇叫。它乍看之下與俄羅斯方塊頗為神似，但是圓滑有如果凍般的泡泡，只要四顆以上連接在一起就會破掉消失，特別是泡泡的先後消除會產生"連鎖"效應，所以內行的玩家就知道如何消掉堆積如山的泡泡。到底「魔法氣泡」有什麼魅力讓日本的玩家們這麼著迷呢？看過以下的介紹你就懂了。當你進入「魔法氣泡」的世界裡，可以選擇以下四個項目來玩，你會發現每一種玩法都有不同的樂趣在裡面…

「一個人玩泡泡」玩到你抓狂

若你第一眼看到「魔法氣泡」時，覺得這跟俄羅斯方塊沒啥兩樣的話，建議你先來「一個人玩泡泡」磨練磨練吧，只有「簡單」、「普通」和「困難」三種等級的對戰模式，每個對戰模式裡又分3～7關不等，玩家們將扮演秀斗女魔法師阿露露闖關。每進一關之前電腦都會派出一位把關人物與玩家們叫陣，然後雙方一言不和就開始激烈的對戰。每個角色的造型都相當特殊可愛，而且對戰時還有獨特的表情動畫。

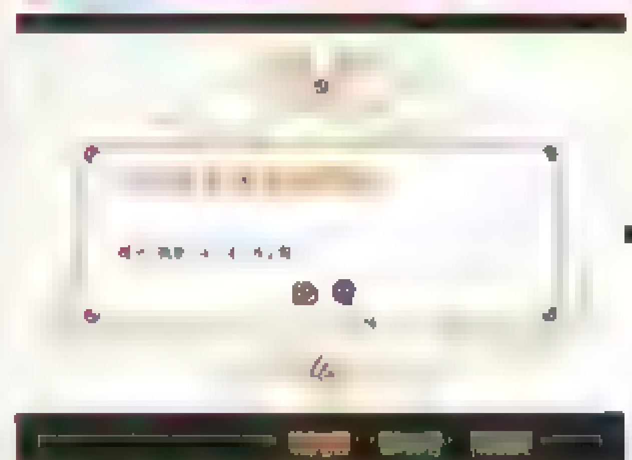
此外，每一關都有不同的背景音樂之外，對戰時會不時聽到好玩又有趣的叫聲，像高興時的「ヤったな‰」（好耶）、糟糕時的「あ ヤ‰」（哎呀）、得意時的「げげげ」（嘿嘿嘿）等等。當對手一連製造了四、五個連鎖，聽到他嘿嘿嘿的笑聲時，會讓你又生氣又害怕。因為那表示等一下會有一大堆透明泡泡丟到你頭上。看到這裡你還敢闖關嗎？裡面可有十三位高手等你來挑戰，包你玩到手抽到。



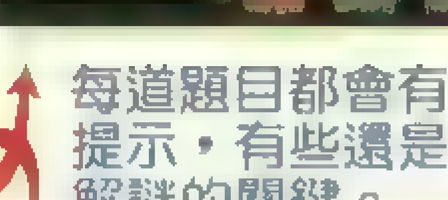
「一個人玩泡泡」，既比速度也比反應力。

每關都有把關人物等你來對戰哦！

『猜謎泡泡』讓你滿腦子都是泡泡



讓解謎專家傷腦筋的「猜謎泡泡」



每道題目都會有提示，有些還是解謎的關鍵。

除了訓練你製造障礙泡泡陷害對手之外，動腦解謎的玩法也是『魔法氣泡』超脫俄羅斯方塊遊戲的關鍵。這裡『猜謎泡泡』應該翻譯成『解謎泡泡』才對，因為一進入這裡電腦會提出一道道難題，看你的腦筋轉的快不快，謎題下面還會顯示解謎提示，有時候這些提示不看也罷，不過大多數都是解謎的關鍵。『猜謎泡泡』一共有五十道謎題在裡面，從超簡單到超難的題目都有。如果你自認為自己的智商、反應力或聯想力高人一等的話，不妨到這裡來滿足一下成就感。包你解到最後滿腦子都是漿糊，不！應該說滿腦子都是泡泡。

『玩不完的泡泡』讓你“泡道”有成

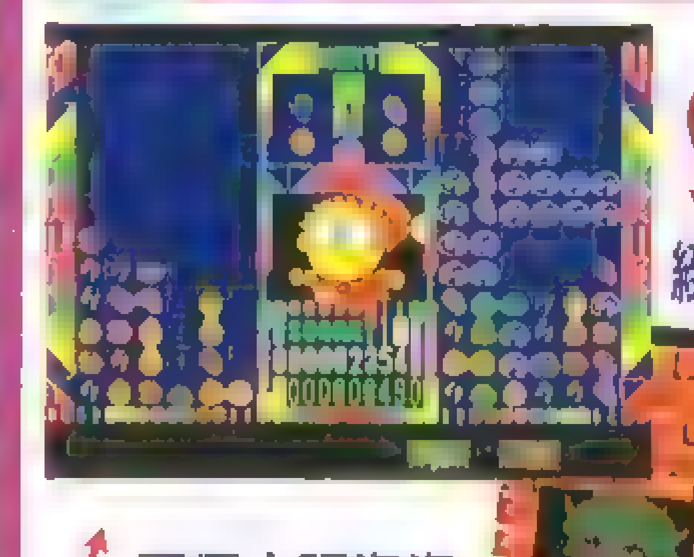
假如你剛進入魔法氣泡的世界裡不知所措，或是無法通過『一個人玩泡泡』的考驗時，先別灰心！原設計者 COMPILE 公司與 BOTHTEC 公司十分體諒玩家，所以設計了這個單元讓玩家們練習。在『玩不完的泡泡』地帶裡，對手只有一個那就是玩家自己，電腦會不停地在你的框框內落下泡泡，看玩家能夠消到什麼程度。不過因為沒有特定的對手，所以不必面對滿坑滿谷都是透明泡泡的壓力，而且沒有時間的限制，不想玩的時候隨時可以離開。所以玩家大可將這裡當作練習的場所。初學者可以在這裡訓練自己堆疊的技術，專家級的老手更可以專心研究揣摩「連鎖」的訣竅。等到玩家累積到一定分數的時候，框框內還會出現特別的幫手來幫你消除堆積如山的泡泡。因此有心專研「泡泡道」的同好們千萬不能錯過這個單元，它讓您在魔法氣泡的世界裡能夠修煉成精，啊！對不起應該說修道有成。



『玩不完的泡泡』讓你向自己的極限挑戰，越到後面速度越快哦！

累積到一定程度，還會有特殊人物來幫你消除單一顏色的泡泡

『兩個人玩泡泡』



遊戲還附有精緻可愛的壁紙集。

兩個人玩泡泡事先可以調整難度，所以即使雙方的實力懸殊也不用怕

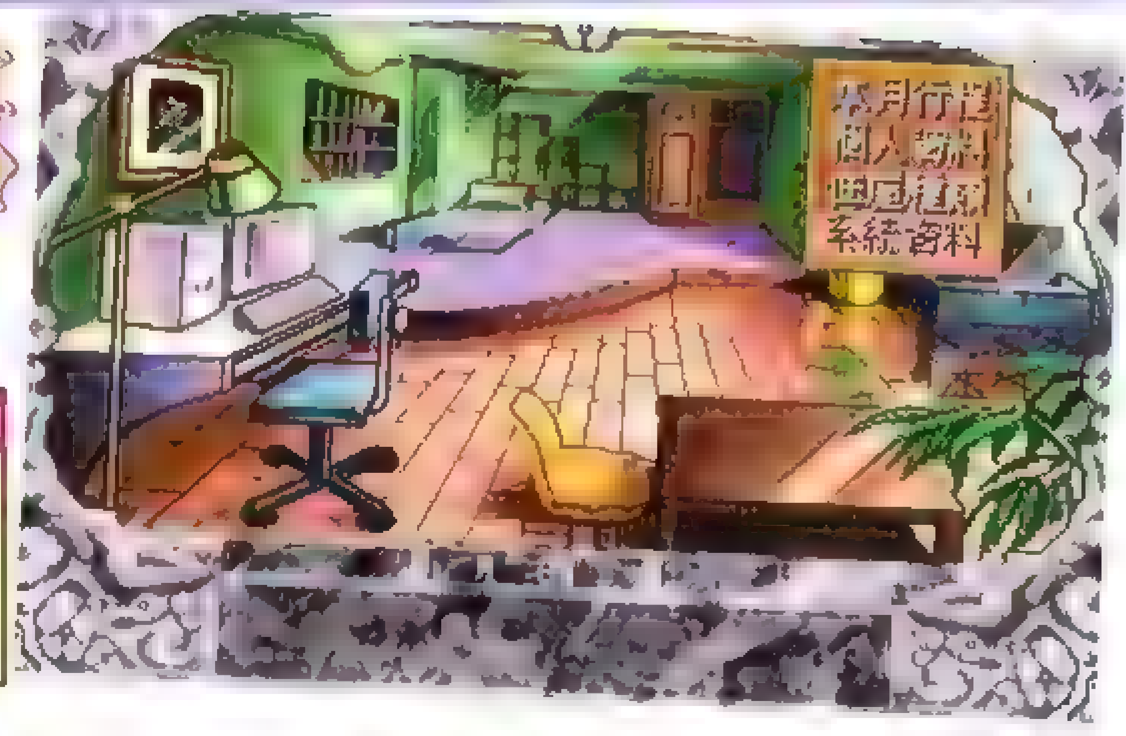
最後，我們鄭重推薦各位玩家們呼朋引伴、扶老攜幼，最好是全家一起來『魔法氣泡』這個單元裡對戰廝殺。你會發現跟電腦玩都沒有比跟人腦挑戰來的刺激，特別是兩個人都是老鳥級的玩家時，對戰起來更是精采絕倫。光是製造一堆連鎖，將一大堆透明泡泡塞滿對手的框框內，沒有任何種成就感比這個更令人滿足了。

介紹到這裡，不知道你有沒有感到手癢癢的？先別急，看完我們的介紹再衝進經銷店也不遲。一開始我們就已經提到了，微波軟體公司代理的是『魔法氣泡』完整版，所以這一套軟體裡面不但有 Win95 與 Win3.1 兩種版本，原本 3.1 版上的「魔法氣泡壁紙集」也有附在裡面，所以你不但可以玩到 16 色和256色模式的『魔法氣泡』，更可以將遊戲內可愛的娃娃壁紙安裝到你的作業系統裡，聽起來很棒，不是嗎？



青澀的果實

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
AVG	光碟版	DOS	機種：486以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
華騰科技	華騰科技	五月中旬	



玩家扮演的是一位剛畢業的高中生，對於自己的未來充滿了憧憬。在你的腦海裡時時刻刻都會出現一幅美麗的圖畫－意氣風發的你，身邊陪伴著一位絕世佳人，開著一輛拉風的跑車，徜徉在一條條鄉村的大道上。人生若真是如此，那可真是夫復何求了。但這一切畢竟只是個理想，如何把這種理想轉換成可追求的目標呢？在遊戲中只要你好好把握住往後十年的時間，要實現這般的人生美夢就指日可待了。

玩家在升學階段時好好充實自我，儘可能利用時間學習、打工、鍛鍊體魄，把自己訓練成一位充滿自信的有為青年，而就業之後則要兢兢業業，一步一腳印的努力耕耘。成功之路必定展開在你的眼前。



▲海天一色的美景



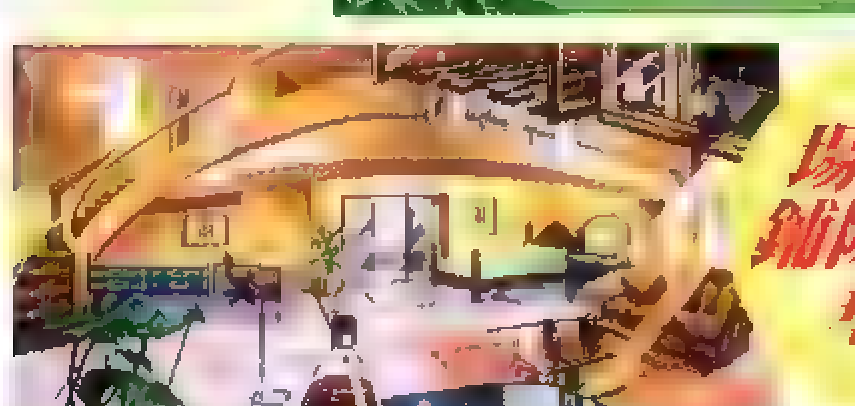
▼運動有益身心健康

可選擇式的劇情流程

遊戲進行的時間為高中畢業十九歲到升學就業二十九歲為止。總共有十年的時間。而每次的行事曆是以月計算，一個月安排三個項目的活動。玩家可依自己的興趣自由選擇當個快樂的學生族或是直接進入就業市場。如果是學生族則必須上課求知、參加社團活動、打工賺錢或做些休閒活動等。上班族的話就得工作賺錢、進修充電、閒暇時可以參加旅遊（編按：基本上選擇升學是比較有利於玩家的遊戲進行的）。

能夠讓玩家完全發揮自我的時間是星期日，如何充份的利用星期日安排約會或到處走走結識新的女孩是將來婚姻計畫成功與否的關鍵。當然在一般時間中培養各種屬性也是非常重要的。不過學識再高、或擁有萬貫家財，到了適婚年齡卻連半個知心女友也沒有，這可真是悲哀。為了避免此種遺憾發生，遊戲中特別提供了〝婚友介紹〞的功能，就是口語化的〝媒婆〞啦！如果玩家一直都未展開追求女孩的行動，時間一到就會發現態度和藹可親、長相非常抱歉的〝陽婆婆〞不斷的出現在周圍騷擾你，但是如果玩家的屬性平均值還算稱頭，〝陽婆婆〞旗下倒是有不少美女可供參考。

秀麗的山水風光

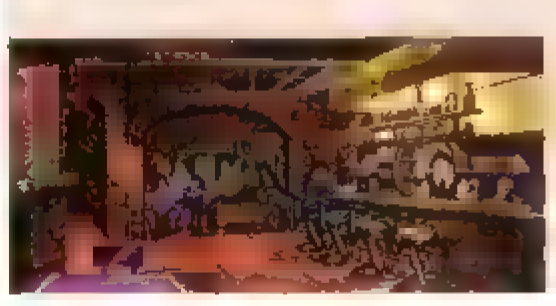


場景的鋪陳相當華麗

登場的女主角介紹

排定行程

遊戲中的女主角將近二十位，玩家如果想擄掠每個女孩的芳心，那就得先做一番調查才行。例如了解她的喜好，然後到她可能出現的地方去守株待兔，或者在她生日當天選個適當的禮物送她。這些〝實戰手冊〞都得靠玩家平日的對談。



精彩的隨機抓取突發事件與重大慶典

每次玩家進入遊戲的突發事件都是不固定的，系統會評估玩家目前的各種屬性再隨機去開啟事件，所以遊戲裡到處充滿了期待與新鮮感，這種大膽嘗試在目前養成遊戲或文字冒險遊戲中都是首次出現的。

遊戲中的突發事件總共有三十餘種，分別影響玩家的各種屬性。例如：酒肉朋友前來邀請聚餐，如果答應了，玩家的〝人際關係值〞便會增加，但相對的〝氣質〞指數就會下降；再者如果系統安排年輕貌美的的女子登門要求你共遊，這可以增加你〝駕馭〞女人或學習與女孩子的相處能力，但是她很可能是一位〝墮落天使〞，隨時都會用美色引誘你，導致〝道德〞指數的降低。另外如果你異常〝愛慕〞某名女子卻又得不到她，那麼系統很可能安排個〝神遊夢境〞的事件，依你的〝變壞〞指數為依據，夢境中將出現〝清涼〞或〝養眼〞〝正常〞的畫面。〝家裡遭小偷〞這是件悲哀的事，會被偷些什麼東西沒有一定的規則，端看你家裡的鋪陳而定，如果是電腦被偷那就大大不妙，因為有許多女孩子的資料必須靠電腦來儲存，這時只能建議你趕快存錢去買台新的，避免此種悲哀的方法就是平常多做些好事吧！



在此先針對某些主角做個簡單的介紹：

阮淑惠：

基本資料：十六歲，A 型處女座，生日八月二十六日
專　　長：看護、唱遊、繪畫
喜歡東西：畫具、花、文學小說
個　　性：文靜型的清秀佳人。

趙雅妮：

基本資料：十六歲，A 型天蠍座，生日十一月十二日。
專　　長：寫作、攝影、網球。
喜歡東西：新知雜誌、耳環。
個　　性：狂野奔放，神秘且具有觸發異性原始慾望的特殊能力。

成音華：

基本資料：十五歲，AB 型雙子座，生日六月一日。
專　　長：唱歌、接待、游泳。
喜歡東西：花、髮夾、衣服。
個　　性：嫵媚動人，但有些偏激的思想。

陽婆婆：

（由於陽婆婆堅持傳統，所以基本資料的處理與一般人略有不同）
基本資料：？？歲，屬雞，農曆生日是七月七日。
專　　長：牽紅線（成功率通常偏低，但仍樂此不疲）。
喜歡東西：歌仔戲（其餘只要是年輕人喜歡的她都不喜歡）。
喜歡活動：喝喜酒。
個　　性：古道熱腸。



傳統的媒人

多重結局的安排

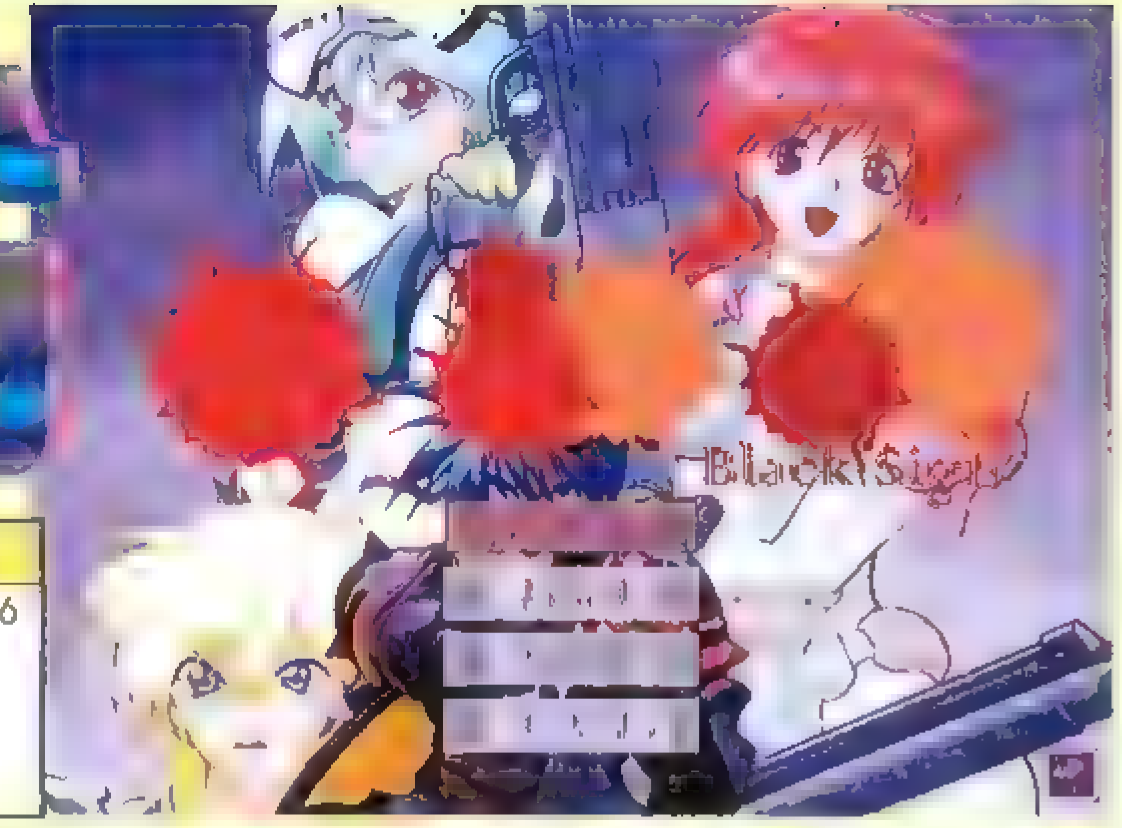
升學階段的重大慶典是〝校慶〞。這可是玩家大顯身手的好機會。其中包括〝文鬥〞與〝武鬥〞。上班族則是〝運動大會〞由於一般的社會人士運動機會較少，所以特別安排了這個項目，讓玩家增進些體力。運動會中表現的好的話，會得到異想不到的效果喔！隨著玩家追求的女孩不同，遊戲會出現若干截然不同的結局。如果你太多情了，在結婚典禮上真的會發出〝有人愛著我，偏偏我愛的是別人，這情債如何計較輸贏？〞的感嘆！



▶工作不忘休閒，出去走走也不錯呀！

◀什麼態度嘛！



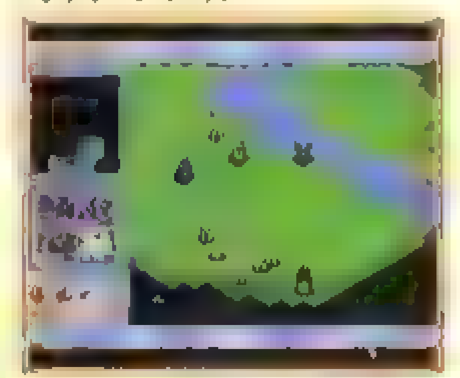


遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
SLG	光碟版	DOS	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
歡樂盒	歡樂盒	五月中旬	

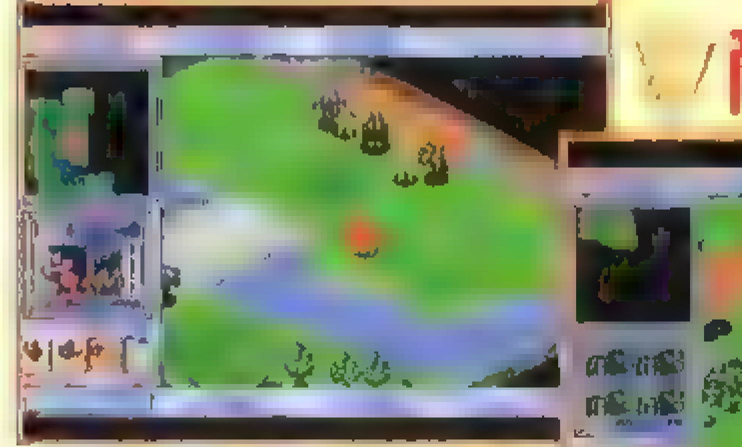
在這個浩瀚的宇宙中，我們的目光投注在一個名為「布蘭」的藍色行星上，這裡有廣闊的大海，青翠的土地以及最珍貴的生命，豐饒的大地曾經那何其不靜。隨著人類文明的發展，許許多多的國家建立在這片大地上，也誘發了種族衝突與資源爭奪的開端；距今約百二十年前，全球性的自然環境開始惡劣，人們說是為了生存卻踏入戰爭的末路，就這樣戰爭持續了一百餘年。

戰後，倖剩的八個國家重新分配全球的政治勢力；熱愛自由的「阿波羅聯邦」、文化豐沛的「密拉貝歐王朝」、浴火重生的「馬斯自由國協」、中立國度的「馬蒂亞王國」、沙漠富豪的「阿肯提恩王朝」、東方島國的「丹普尼」、冰封大地的「優娜皇庭」以及超新強權的「韓特爾帝國」。短暫的和平降臨於世，直到戰火重燃…


搶進抵達


首次接觸

多重任務的嚴格考驗


叢林作戰

敵陣爭奪

先前已經提到，遊戲的設計是採配合劇情的多樣性任務，再加上遊戲設計的難度頗高，因此除了第一關以外，戰鬥時都必須步步為營，再加上每一次投入任務的人數最多只能有十人，縱然隊員本身都具有自我療傷的能力，但打起來還是得花一些戰術技巧才行；畢竟這是特殊的暗殺部隊，跟一般的軍隊作戰方式自然大不相同，幾乎每一關的任務，玩家都必須在以少勝多的方式下技巧性的達成使命。

除此以外，「格殺令」的設計方式保留了階段性任務的特色，也就是每個任務之間都有隊員調配的空檔，玩家可利用部隊的預算經費來搭配下次任務的出擊人員；其次遊戲中並沒有所謂的「升級」設定，但是遊戲會隨著任務逐一達成，而有更具戰略價值的兵種及武器出現，以協助更有效的完成任務，當然，他們的價格也不便宜。

特殊風格的聲光表現

由於「格殺令」的美術設定為走漫畫風格的日系路線，因此不論是人物或是場景的表現都傾向於鮮艷的配色與可愛的SD比例，讓戰場上所呈現的效果跟一般同類遊戲大不相同的風格面貌，讓人有點爆笑，但卻又不失戰略遊戲的刺激性，這樣的表現補足了遊戲本身科幻路線的陌生感。

筆者目前拿到的是試玩版的「格殺令」，也許在內容上較為簡略，但是在開場的3D動畫，任務介紹時的過程畫面表現，都令記者小弟為之側目；再加上戰鬥時的流暢感相當好（記者的配備是 Pentuim-120、16MB RAM），任務設計多樣化，以及

即時戰略的無限快感



這是一套名為「格殺令」的科幻即時戰略遊戲，遊戲的故事背景是發生在一個名為「布蘭」的星球，兩個國際性聯盟「帝國同盟軍」與「自由聯合軍」為了資源的爭奪而爆發戰爭，而玩家則是扮演後者的特殊部隊「黑天使」，執行暗殺、破壞、緊急救援及快速殲敵等任務，阻止帝國同盟軍的全球侵略行動。

整個遊戲共有近三十個不同的任務，以及十六種兵種可供挑選派用，而且遊戲是以即時的作戰方式進行，也就是目前最流行的「一隻滑鼠打天下」的遊戲玩法，更是增添遊戲的多重變化；玩家可以像「魔獸爭霸」或「紅色警戒」的滑鼠操作習慣來玩這套遊戲，在熱門搖滾樂的搭配之下，率領你的子弟兵縱橫沙場

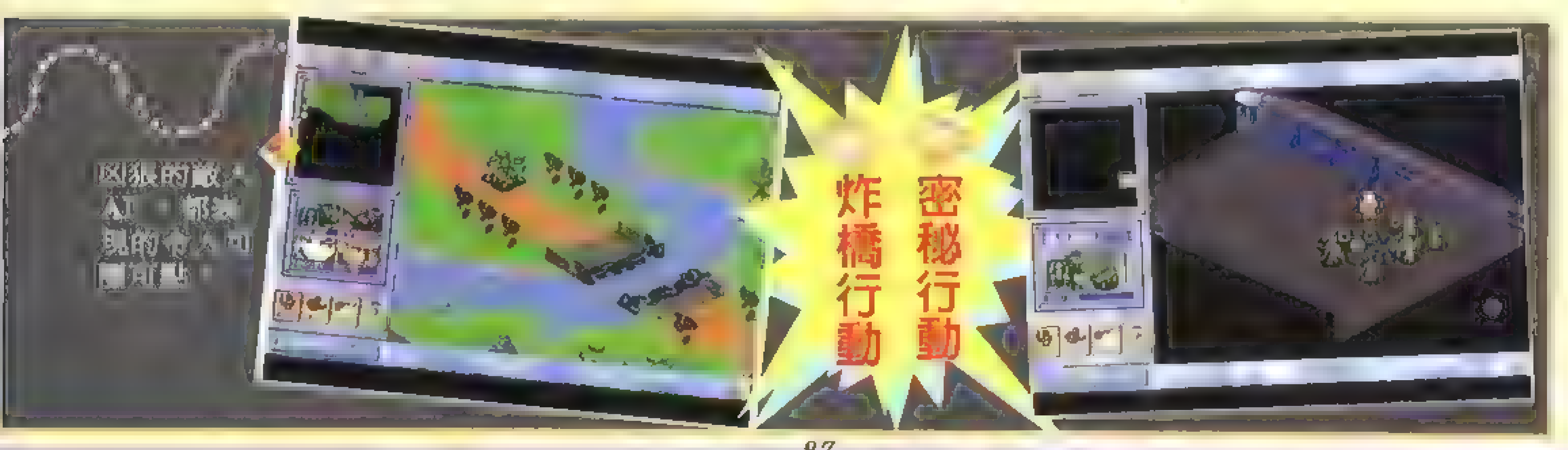
全中文化的即時遊戲

墜入陷阱

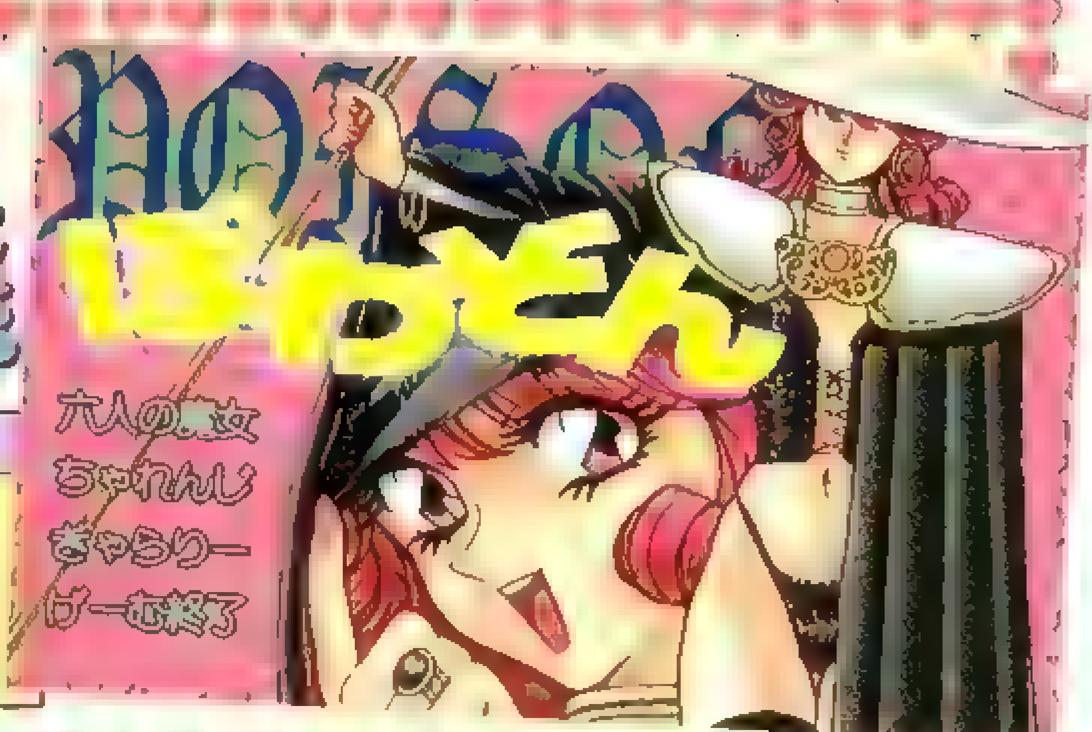
暗道突襲

如果你是即時遊戲迷，你應該會知道市面上的即時遊戲不是英文就是日文，看不懂是家常便飯，反正打了就是了；這個窘境使許多國內的遊戲玩家都只能玩到遊戲的表面而已，很難真正體會到遊戲設計時的初衷。國內不少的遊戲製作公司對中文遊戲的發展都投注大量人力物力，期望以持續的努力來強化中文遊戲的發展；就以這套「格殺令」的製作公司「歡樂盒有限公司」為例，該公司的經理表示「中文遊戲一向是公司的主導方向，不論是自製代理的遊戲，中文玩家的權益都必須被尊重。」

在報導介紹這套遊戲的同時發現，「格殺令」除了是該製作公司的首套即時戰略遊戲外，後續還有「月夜」、「三國外傳」、「大地雄師」及「天使爭霸」等各具風格的即時戰略遊戲，喜愛享受即時快感的玩家們，今年將會是熱鬧的一年喔！







遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	磁片／光碟	DOS	機種　386 以上 記憶體　4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示　V
Trush	歡樂盒	六月中旬	音效　S 操作　K/M

遊戲介紹

日本的電腦遊戲在全球的遊戲市場中一直是一支風格獨特的流派，這可能與日本的電腦遊戲玩家大多是成年人有關係吧！許多國內衆所知名的遊戲，諸如響鐺鐺的「同級生」系列、美少女麻將的代表作「麻雀幻想曲」系列，其他如「禁斷之血族」系列及「鬥神都市」系列等，都是圍繞在成人指定的表現範圍內發揮極度的娛樂效果，這就是 H-GAME 。

今天要爲個爲玩家介紹的是日本遊戲界的新龍 Trush（垃圾桶!?），沒錯！就是 Trush ！你沒有看到人家的可愛的 Logo ，一個像Mac系統的垃圾桶在螢幕中旋轉，接著從垃圾桶中出現一個俏麗的美少女向你大拋媚眼；夠炫吧！能夠有這樣 Logo 的公司非得多注意注意！



▶六魔女戰隊

◀名畫？

與衆不同的遊戲方式

繼前作「藍色石榴石」之後，Trush 再接再厲推出新瓶新舉新作品「致命的毒藥」。「致」的遊戲方式大致繼承「藍」的獨特遊戲法則，這是一種結合紙牌及麻將的鬥智遊戲，遊戲像是紙牌的梭哈，但也融入了麻將的吃、碰、胡等玩法；筆者一開始對這種玩法有點摸不著頭緒，但是一番嘗試之後，終於發現到規則與竅門，竟是如此容易，如此引人入迷。

▶遊戲的開場故事

◀大陸地圖

遊戲由一個充滿童話風格的的開場引導玩家進入遊戲，玩家因仰慕公主的美名而來到城堡，但是公主卻因傳說中六魔女的魔法而一睡不起，因此，玩家爲了解救公主而踏上了尋找六魔女的冒險旅程。

遊戲中，玩家必須以紙牌麻將逐一制伏六個魔女，才能獲得魔女們的「精靈精」，因爲傳說中只有匯集六個魔女的「精靈精」方能解除由六個魔女所下的魔法；至於什麼是「精靈精」呢？爲了不超出本雜誌的言論尺度，筆者必須被迫賣個關子，想知道的玩家們只好努力啦！

內容豐富的遊戲小品


▶千繪－森林魔女

▲摩柰美－海洋魔女

▶美彌子－沙漠魔女

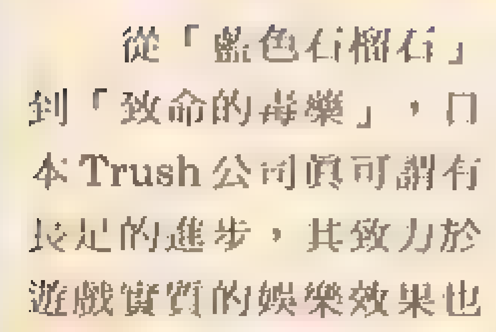
就一部益智遊戲而言，「致命的毒藥」有很多地方值得特別提出一述的：第一個是遊戲劇情的多樣化；整個遊戲除了前述的劇情內容引導遊戲的進行外，還有另一套「現實模式」的遊戲劇情，就是以劇中的六個魔女換個現實世界的身分，有糊塗的加油站工讀生、風韻十足的上班女郎、年輕活潑的女子大學生、神采奕奕的衝浪好手、溫柔婉約的溫泉旅社女社長以及熱情好動的職業女子摔跤明星；這些陣容堅強的遊戲內容，十足增加了遊戲的耐玩性。

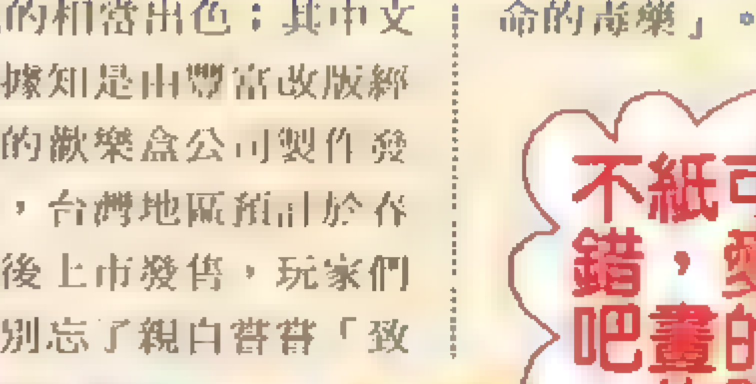


第二個是生動有趣的小動畫；這些小動畫安插在遊戲對戰時，隨著對戰的氣氛而有不同的表現，一則讓玩家會心一笑，二則更加強遊戲進行的節奏感，相當耐人尋味。

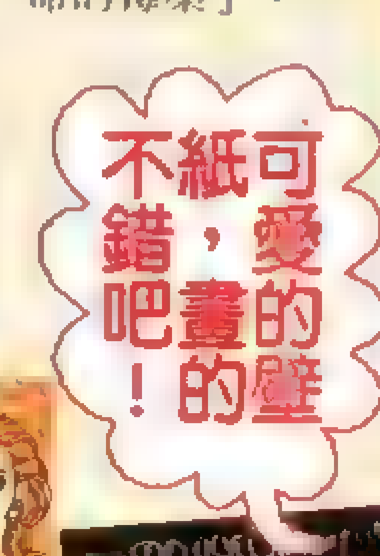
第三是精緻而有創意的 CG 表現；就一個成人指定的遊戲而言，CG 的表現可謂是遊戲成敗的關鍵之一，在這方面「致命的毒藥」表現則是別有風味，遊戲時的 CG 常常會有大出玩家意料的構圖方式，戰勝後的「獎勵用」CG 則是絕不失玩家所厚望。

Trust in the Trush





從「藍色石榴石」到「致命的毒藥」，日本 Trush 公司真可謂有長足的進步，其致力於遊戲實質的娛樂效果也在「致命的毒藥」中表現的相當出色；其中文版據知是由豐富改版經驗的歡樂盒公司製作發行，台灣地區預計於春假後上市發售，玩家們可別忘了親自嘗嘗「致命的毒藥」。









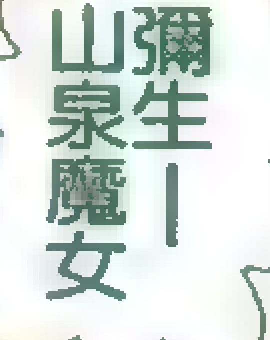


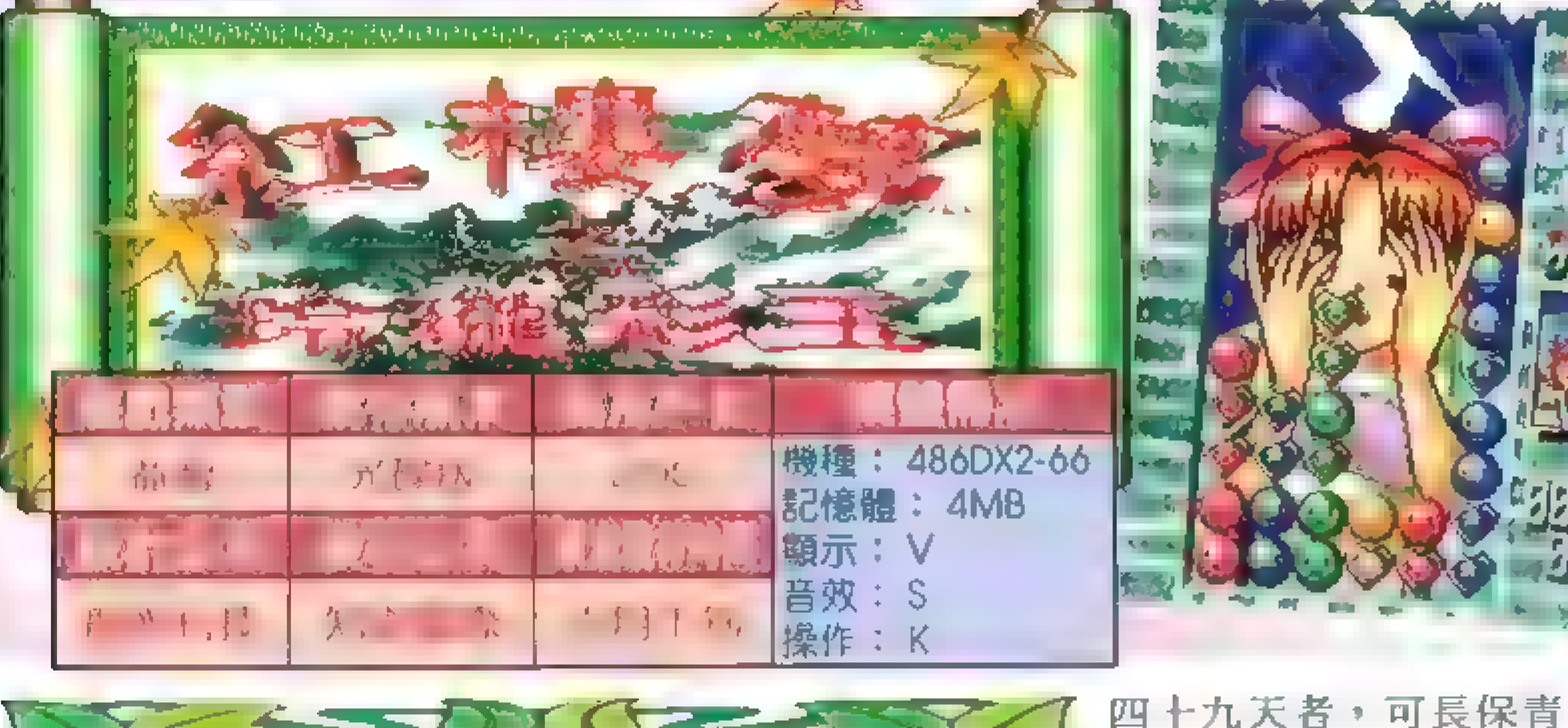












[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	機種：486DX2-66 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	



玲瓏彩玉落誰家？紅樓夢中有得瞧！

賈府歷代保存著一塊家傳寶石—通靈寶玉，由於此玉為女媧氏煉石補天之時，剩下的的一顆石頭，在歷經了幾世的浩劫之後，吸收了日月精華，蘊含著天地靈氣。故坊間流傳著一項傳說：「凡將此玉佩戴於身上滿七七四十九天者，可長保青春永駐」。於是，京城裡的眾姐妹們，為求得通靈寶玉，無不使出渾身解數。一場玉石爭奪戰已激烈的拉開了序幕…

「紅樓夢之玲瓏彩玉」在人物的設定方面，採用了古典文學「紅樓夢」知名人物來重新設定造型，將印象中古典刻板的人物添加了頗具摩登的感覺。個性及豐富的動作也隨著遊戲的進行而將　　的表現出來。

進行遊戲時會從上方掉2個1組的彩玉，可以進行回轉，如果排列3個以上的同色彩玉，就可以順利的使彩玉消失。如果以連鎖方式消失的彩玉，將會在對手的畫面上出現心形彩玉（放在心形框框內不能馬上消失的彩玉）。其後，只要彩玉堆積到最上方，遊戲就會失敗結束，而另一方就是勝利者。

當然，遊戲中除了各種不同顏色的彩玉及心形彩玉之外，另外也增添了白色玉及黑色玉的救命法寶，玩家可以善加利用白色玉來解開心形彩玉，或使用黑色玉來使彩玉變成心形彩玉等待連鎖。



妳來我往，一場熱烈的激鬥開始了

嘻…不好意思，承讓了



聲光表現一級棒 休閒娛樂效果佳

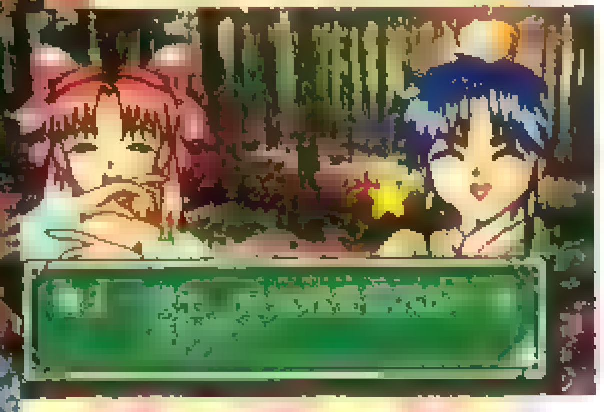
遊戲的模式，共分「故事模式」以及「對戰模式」兩種，在「故事模式」中有「簡易」、「一般」、「高難度」3個等級，而「對戰模式」則分為「普通對戰」以及「超連鎖大合戰」兩種對戰可選擇。音樂及音效的表現方面，採用了高音質的 CD 音源，配合遊戲的進行演奏出輕鬆又不失緊張刺激的音樂。音效更是帶起了遊戲的高潮。

「紅樓夢之玲瓏彩玉」是一款適合全家親子同樂的遊戲，老少咸宜，在現今市面上充斥著一大堆 RPG、戰略的遊戲時，若您想換換口味，「紅樓夢之玲瓏彩玉」將是您最棒的選擇。

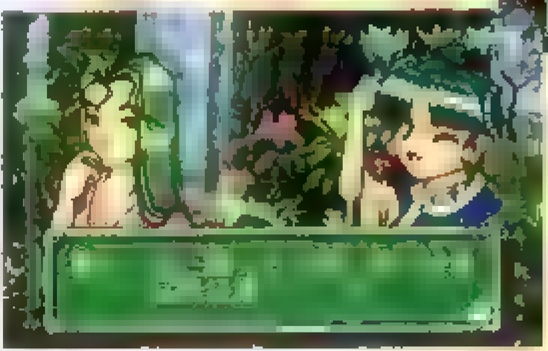


哇～男生欺負女生，人家不來了!!

豐富的角色，你選誰來過關？



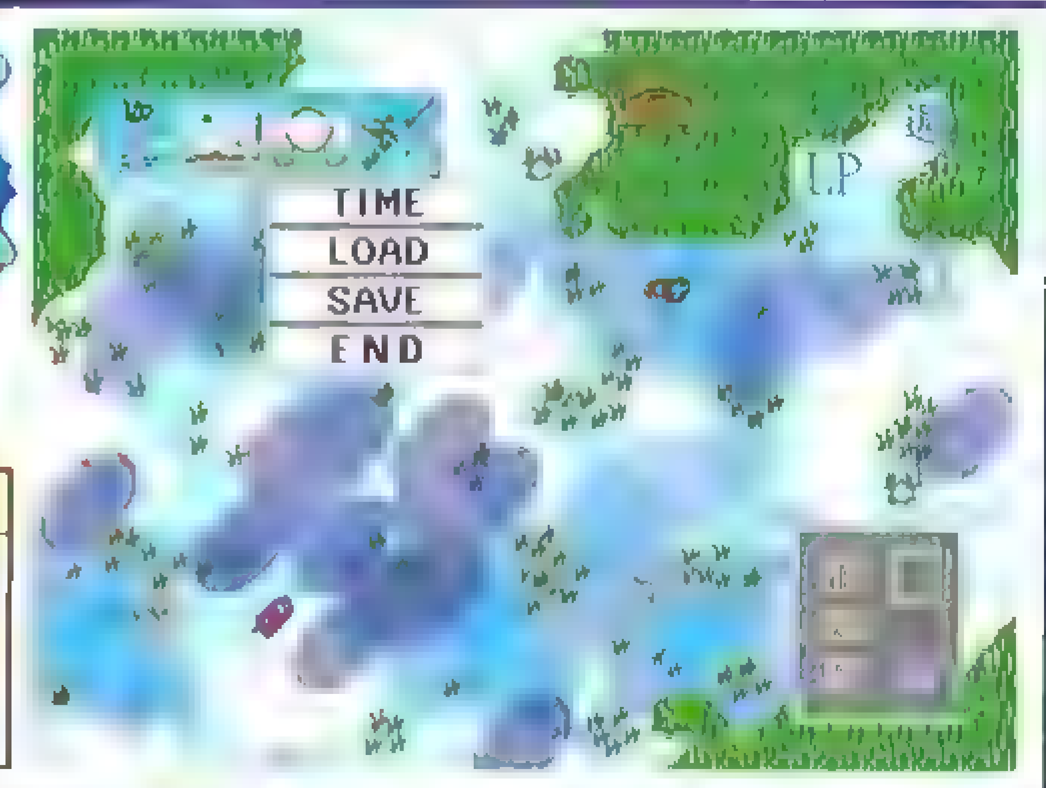
角色之間，幽默風趣的對話內容



來吧！來戰一場吧！如何～



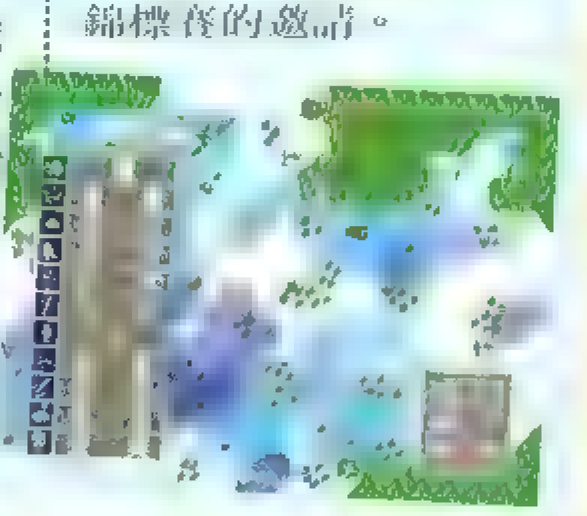
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
模擬	光碟版	WIN 95	機種 486 以上 記憶體 8MB 顯示 SV 音效：S 操作 M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
NEXUS	仕積	六月上旬	



枯藤、老樹、昏鴉…

您是否渴望置身世外、遠離塵囂，享受片刻的寧靜與自在而不可得呢？記得學生時代，每逢寒暑必定呼朋引伴，三五好友一起至郊外、溪邊、享受大自然垂釣的樂趣，真是無限美好的回憶，曾幾何時，片刻的悠閒竟是如此難尋。熟悉的河川亦不復從前，想想看你有多久沒釣魚了呢？仕積 97 年最新出品『模擬釣場』，一款讓你親臨釣場，心曠神怡的釣魚模擬遊戲。

『模擬釣場』的故事背景是以美國的四大湖以及你自己所擁有的湖爲背景，遊戲目的便是將你的湖建設成全美最佳的釣場並且在你的湖舉辦釣魚大賽；遊戲介面主要分爲兩個部份，一是漁場經營的部份，您將面臨一座未經開發的湖，而你就是湖的主人，你將要掘土、挖池、堆石、種草，自己築構夢想的漁場；一開始你擁有一筆爲數不多的錢，你將用這筆錢來建設魚兒理想的生活環境，你可用挖掘來擴充湖的面積或增加深度，也可在湖中種樹、種草、佈石、當然每種建設都必需花費一定的金錢，金錢總有花完的時後，怎麼辦呢？沒關係，隨著時間的進行，你每個月將有一筆收入，而收入的多寡則取決於你的湖建設的程度，隨著湖的開發程度提高，魚的密度亦將提高，湖的知名度與評價亦將提高，您也將受到各種釣魚錦標賽的邀請。


妥善選擇栽培物，對魚場發展有很大影響喔！

小橋、流水、人家…

另一個是釣場釣魚的部份，你將乘著小船在湖中四處試試手氣，蟲鳴，鳥叫，流水聲，讓你有置身其中的臨場感，揮竿、等待魚訊、上鉤、拉扯，都儘量模擬實際情況，你可將釣起的魚放進魚箱或放生，亦可查看自己的魚獲，在釣況不佳或手氣不順時，亦可換餌試試，說不定有意外的收獲哦！在營幕右上角的全域地圖可讓您不至於在湖中迷路，在左下角的深度表可讓你得知前方的深度，當釣起大魚時，該如何拉扯才不致於斷線，而能將魚順利釣上，就有賴你多加練習了。

說了這麼多，你是否躍躍欲試呢？假如你已厭倦了角色扮演遊戲的疲勞轟炸，假如你懾於動作遊戲的腥風血雨，『模擬釣場』將是你不錯的選擇，一款真正讓遊戲反樸歸真，讓休閒與娛樂並存；假如你是一位釣友，模擬釣場將讓你的家裏變成大自然的釣場；假如你從未釣過魚，模擬釣場將讓你足不出戶而成爲釣魚高手；假如---- 在水泥叢林與車陣塵囂中爲您另闢靜土，讓家裏變成大自然的釣場。


還可以調整速度唷！

存檔是重要的事，可別忘了！

天使之約





遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智養成	光碟版	Win95	機種：486DX2-66 記憶體：16MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
正先實業	未定	五月	

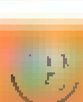
這是一款「綜合養成（美少女天使）及益智問答」的遊戲軟體，就內容及取材而言，十分合適全家人一起遊戲，當然也非常適合考生和對「益智問答」遊戲有興趣的玩家。

3種遊戲模式可供選擇









多人連線模式

天神不想和「撒旦」交惡，答應了「撒旦」的要求，決定透過比賽，將優勝者留在天堂，其餘的全送往地獄做「押獄天使」，眞是慘烈啊！此遊戲也提供熱門的連線功能，最多可以8人連線，以競賽模式進行，最高得分者爲優勝，並會顯示出所有參加者之得分及排名。此遊戲模式十分適合一大票人同台較勁，不但非常有趣而且也非常公平，只比腦力不靠武力，眞正達到「天下大同」的境界！

「天使之約」和一般益智遊戲最大的不同，除了提供更有趣的遊戲架構，其豐富的題庫（6000餘題）及題目類型（十餘種）也是特色，除了一般「知識性」的問題，當然也有許多和常識有關的題目，眞的是「寓教於樂」，不僅提供娛樂功能，還可以讓你「頭好壯壯」，大家不妨「拭目以待」！

一人模式

天堂越來越擁擠了，所以天神決定到凡間招考「天使」，以提高服務品質，解決人力不足的窘境（順便也爲自己找新娘）。而玩家所扮演的角色便是前往應考的「美少女」，玩家必須回答各類問題包括：天文、地理、歷史、文學、醫藥保健、文學、注音、數方塊等十餘種，來獲得不同的積分及屬性，包含心理測驗及智力測驗，遊戲時限爲一年，每擲一次骰子爲一日，順利通過一年的考驗即可按專長分派職務，如果一切順利的話，玩家將可以看到美美的結局畫面，如願當上各種類別的天使，這是依屬性決定，當然也可能會提早出局。

兩人對戰模式

兩人可在同一部電腦上搶答，提供了貼心的鍵盤設定；遊戲方式和一人模式相同，但省略了走地圖的部份，直接由電腦出題，玩家可以選擇決戰題數，最終只能有一位獲勝，出題則變成混合模式，想要獲得勝利，沒有點眞本事，還眞是…非常不容易。



可以輸入姓名、生日、血型等資料

終極賽車



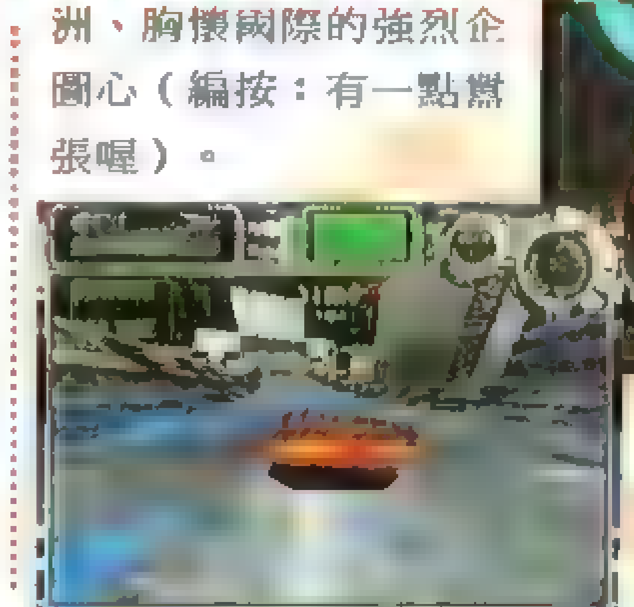
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動	光碟版	WIN95	種：P-100 以上 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
正先實業	未定	六月	

絕對的視覺震撼、自製賽車的新典範

國內一向鮮少有人開發 3D 賽車遊戲，印象中似乎也沒有，遊戲軟體界的新兵「正先實業」，預定六月份上市的第二款遊戲軟體「終極賽車」，即是一款強調速度及 3D 的賽車遊戲。

根據設計小組所透漏，遊戲的設計是以 Direct X為主要開發工具，採用 SGI 工作站來繪製的片頭動畫，絕對讓玩家「耳目一新」，因爲水準可是非常的國際哨！不僅如此，舉凡遊戲中的場景、選單、建築物的設計，也再再顯示出「正先」放眼亞洲、胸懷國際的強烈企圖心（編按：有一點囂張喔）。

↑精彩的動畫



←場景相當富有變化喔！

超水準的表現、高品質的呈現

↑遊戲主選單

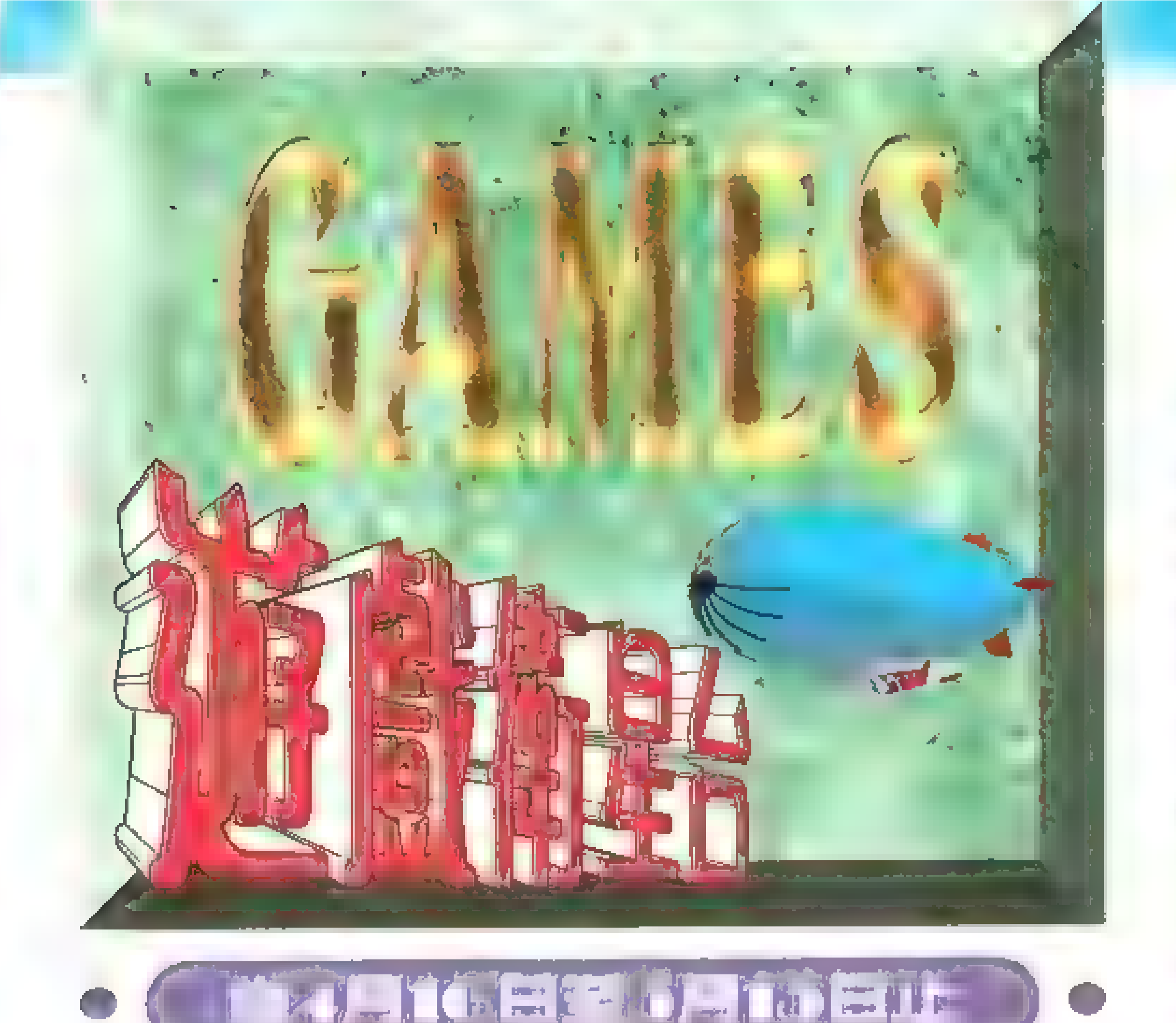


↑加油向前衝

←捲動相當流暢

筆者於 2 月份「育樂多媒體」展，第一次看見「終極賽車」的 Demo 時，還以爲是國外製作的遊戲軟體，因爲遊戲所呈現出來的美術風格、操作介面全都是「英文」，絲毫沒有一點「臺灣味」，在展示現場時擠滿了試玩的群衆，雖然當時僅僅只提供一個試玩跑道，大家還是玩的不亦樂乎，而且動作流暢、畫面也很美（筆者後來才知道，連材質都是用 SGI 做出來的），現場還贈送對開精美海報，眞是卯死了！令參觀者及玩家都留下非常深刻的印象。

據「正先」製作小組表示，「終極賽車」可望於 6 月份上市，屆時將有 5 個不同場景跑道，6 種車輛可供選擇（每種車輛均有手排及自排兩種），「終極賽車」的操作環境爲 Win95，算是順應時勢所趨，只是對應於國內的軟體市場就更顯得「洞燭先機」了，當其廠商仍在製作 DOS 的遊戲時，眼光獨到的設計小組以朝向 WIN 95 的開發而努力，所以請大家「拭目以待」國人自製的第一款「3D 賽車遊戲」。

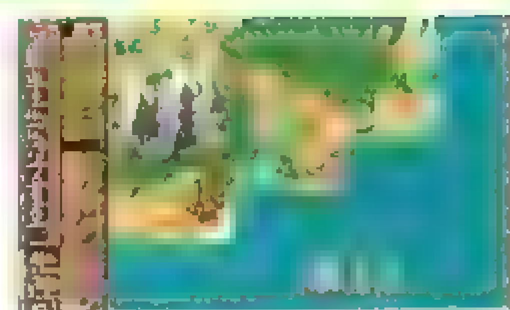


[illegible]2月16日至[illegible]月15日止

海戰元帥

Admiral Sea Battels

是一款以十七到十九世紀左右為背景的海戰遊戲。故事的內容是由一位元帥回憶海戰經過所構成，整個劇情介紹的3D動畫作得相當地出色，不論材質、用色與造型，都相當地細緻而逼真。遊戲的進行方式有對戰與戰役模式兩種，對戰的種類有三種，第一種是兩個人在同一台電腦上對打；第二種是透過網路、mo-dem或null modem對打；第三種則是透過e-mail交換存檔的方式對打。戰役模式則是玩家與電腦單挑，共有三個戰役可供選擇，喜愛戰略遊戲的玩家可以開始期待了。



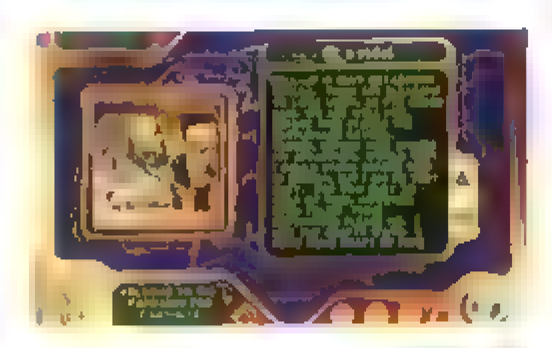
未定

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：未定

魔法風雲會之戰鬥巫師

Magic:The Gathering-Battle Mage

這款遊戲是依據全世界最暢銷的紙牌遊戲魔法風雲會」所改編，是一款兼具策略、與即時戰鬥的新類型遊戲，以即時戰鬥為主導。這款魔法風雲會的紙牌遊戲，大約已經有兩千種不同功用或圖案的卡片問世，而這一款戰鬥巫師，則主要以其中第四版和「海市蜃樓」等兩組套牌中，擷取兩百多種來使用。在故事內容的設定上，也相當紮實。喜愛紙牌遊戲與想要一窺堂奧的玩家們，您可在這款遊戲中一起與其他幾位巫師，一同在這塊大陸上，開拓自己的勢力，打倒敵人，成為大陸上唯一的支配。



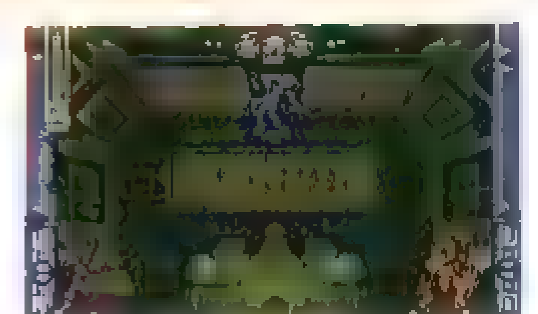


- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：680元

洛克人×3

MEGAMAN X 3

西元21××年，把自己改造成改造人的多普拉博士，開發了一種專門治療造成異常現象的病毒抗體，並且為了建設和平都市多貝爾城而努力著，還到世界各地去收集優秀的改造人人才。但是就在幾個月之後，這些原本已經受到控制的改造人發動了暴動，於是Zero就緊急聯絡洛克人，兩人將一起為了恢復世界的和平而努力。遊戲畫面相當鮮艷豐富，而且以多重捲軸的背景也是流暢無比，其配色也是屬於一流的水準，玩家在每一個關卡當中都將體會到不同的感覺，帶給玩家一種[illegible]真逼真的遊戲世界感受。



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

企鵝鬧天關

Mutant PENGIUNS

這次的主角是一些企鵝，而且分成好企鵝和壞企鵝。為什麼入侵地球的外星人要偽裝成企鵝呢？因為外星人看到地球上的野生動物節目以為地球的主宰是企鵝，所以就偽裝成企鵝來入侵。而這些外星人要入侵的消息也傳到宇宙中兩個正義搭檔的耳中，他們是玩家所要扮演的伯納德及羅德尼，伯納德活像是個紅色的橡膠球，握著手中的大平底鍋剷除宇宙中的惡徒；而羅德尼更像是一個超大型的綠色梨子，拿著棒球棍打擊他看不順眼的惡人。最後，能不能阻擋這些外星壞企鵝就全看您了！



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：680元

杏林也瘋狂

挾著主題樂園在全世界巨大的銷售量，與全日本一九九六年第二名的佳績，牛蛙公司繼續推出這款醫院策略模擬遊戲。與主題樂園不同的是，在杏林也瘋狂中均採用高解析度的畫面、流暢的人物動作以及詼諧的遊戲過程。遊戲一開始玩家僅以一名小醫院住院醫師的身份，開始慢慢地經營你的杏林聖地，好好地照顧來光顧你醫院的病人。玩家將會碰到超過四十種的病症，十二個層級再加上一個秘密關卡，以及一個為了菜鳥上需要的特殊簡易層級。想要過過當醫生的癮嗎？來接受杏林也瘋狂的挑戰吧！

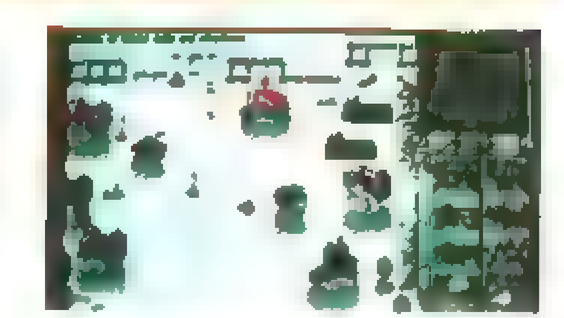




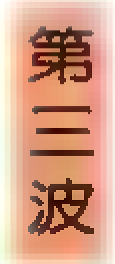
- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：980元

紅色警戒之危機任務

COUNTERSTRIKE



終極動員令的第三片資料片：危機任務。這片資料片並不能單獨使用，玩家必須先擁有紅色警戒才可以安裝。有十六個戰場任務等你去完成，大致上來說，還是分為紅色警戒那幾種任務模式　一、攻擊任務：大致上都是要求玩家建立基地或是找出我軍基地，並且生產部隊將敵軍預先建好的基地摧毀；二、基地任務　我方固定人數的部隊，突入敵方重要建築物之中，去實施破壞或者是其他工作；三、佔領任務：除了敵全滅之外，還要佔領特定目標；四、藍波任務：全靠坦雅一人作為主力完成任務。



■記憶體：8MB
■音　效：U/S
■顯　示：SV
■類　型：即時戰略
■版　本：光碟版
■售　價：720元

絕地風暴

Kursh, Kill N Destroy



人類的爭鬥不論在遊戲界或世界各地都是不可能停止的嗎？答案肯定是的，又一個因核子大戰爆發後，倖免於難的人類與一群『生物』互爭地盤的遊戲。。玩家可從兩種陣營中任擇一方，義正言辭地為了生存而戰鬥，爭奪有利於己方的資源以建造建築物、訓練士兵、製造武器，達到毀滅敵人的任務。而遊戲中最特別的部份是士兵有升級的能力，玩家還可研發新的兵種；而中文化後，不但訊息完全中文化，就連語音也請了專門的中文配音員配音，這對國內的玩家來說不啻是一大福音。

美商藝電

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：益智
■版　本：光碟版
■售　價：780元

瘋狂大車拚

TEST DRIVE OFF-ROAD



在瘋狂大車拚中共有四款高性能的越野車，玩家們要駕駛它們在各種艱難的環境下競技，包括沙漠、泥濘地及雪地等。如果玩家的駕駛技術能夠通過遊戲當中的層層測驗，玩家就可以駕駛額外六種隱藏車種，更難能可貴的是這款遊戲中的每輛越野車都有取得原設計公司的授權，所以從車子的尺寸、性能、內部的儀表板及裝潢，甚至是引擎的聲音都忠實的呈現原車的樣貌。另外玩家可以參加季節賽、特洛菲杯越野大賽、競速標準賽及多人標準賽等四種不同的賽事喔！



■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：運動
■版　本：光碟版
■售　價：880元

極速快感 II

Need for Speed II



這次在第二代的整個遊戲製作全部都是在西班牙實地拍攝，而在車輛及遊戲的成像方面，則較以往的遊戲加強了貼圖所使用的材質，以及增加遊戲世界中車子或是地形等物件的面數。另外在賽道方面，制式的跑道方向已不復存在，玩家更能無拘無束的奔馳，甚至逆向行駛也照樣接受。而且這一次您將能自行設定遊戲中的攝影機取景角度；而在車輛性能及車輛設計歷史理念，在二代中都依舊保持詳細的解說，對於喜好名車的玩家來說，這是一款不可多得的好遊戲！

美商藝電

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：運動
■版　本：光碟版
■售　價：980元

星戰總動員

STAR COMMAND REVOLUTION



故事背景主要是描述宇宙間的四大種族原本和平共處，但卻被宇宙中另一同時擁有原本四大種族的科技發展的新新勢力Narvek個別攻破而近乎滅亡，這時四大家族成立了一宇宙新勢力－星際聯邦，並且彼此互相交流科技為了宇宙的和平而奮戰。與以往的即時戰略遊戲不同的是，首先在進入遊戲時玩家可選擇任一家族，盡量收集此家族所需的資源，收集這些資源材料的工具就是你唯一擁有的探險者號飛碟。另外本遊戲也具備了完整的網際網路或區域網路對戰的功能，有興趣的玩家可以試試。

美商新美

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：即時戰略
■版　本：光碟版
■售　價：未定

終極警探之三次元方程式

Die hard trilogy



您曾覺得遊戲內容不夠多元化嗎？這款遊戲巧妙地將終極警探整個系列的電影故事，結合而成為三合一的多元化產品，遊戲共分為三個模式，即第一集中的大樓突擊戰成為動作巷戰方程式，在此模式中，玩家必須從建築大樓第一層樓慢慢往上探索；第二集的hijacked機場事件則採用射擊模式，玩家得執行拯救人質的任務，人質當然也包括自己親愛的老婆；而第三集的炸彈大追緝則成為駕駛衝撞模式，玩家必須駕駛著計程車，在紐約的街道上，於限定的時間內找到已啟動的炸彈。如何？這任務夠刺激吧？！



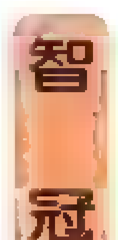
■記憶體：8MB
■音　效：S/O/M
■顯　示：SV
■類　型：動作
■版　本：光碟版
■售　價：880元

超時空英雄傳說 II 復仇魔神

十年平靜的日子過去了，在一場大病後的迦納大帝楊鐵宛如中魔般的性情大變，一反平日的名君形像，諸多惡行與前帝比起來更加的暴虐無道，誰知這只是魔神復仇的開始…。在二代裡，玩者們隨時可以看到穿插其間的動靜畫襯映出當時的情景，而地圖上的人們會以動作來表現劇情，偶爾還會和主角有著互動式的問答。整個故事共計四部五十六個地點一百個關卡，在每個重要決定之後，還可



欣賞到配合場景的相關動靜畫劇情，相信在一代還不過癮的玩家們，必能在此得到滿足。



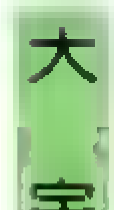
■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：戰略RPG
■版　本：光碟版
■售　價：740元

正宗台灣十六張麻將 II

相信喜愛麻將遊戲的玩家，對於三年前大宇所推出的『正宗台灣十六張麻將』，還是記憶猶新吧！第二代以600×400 16色的高解析模式再度與玩家見面。遊戲畫面採用3D立體視角呈現，共有自由對戰、教學模式、雀壇風雲、群龍爭霸等四種遊戲模式，還有現今熱門的網路連線對戰。玩家還可利用文字編輯器自由輸入中英文對話，夠COOL吧！更酷的是遊戲內還附贈麻將的『戰略技巧』呢



！相當富有參考價值，足見設計公司匠心獨運、饒富巧思。在這裡提醒各玩家們，電腦的AI是不容忽視的喔！加油！



■記憶體：4MB
■音　效：V
■顯　示：S
■類　型：博奕
■版　本：光碟版
■售　價：660元

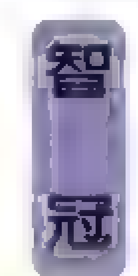
絕地任務

Mission Critical

遊戲時間設定在西元2134年，科學日新月異，人類利用發展出的超光速旅行，展開一連串的太空殖民和星際旅行，然而在此時，卻發生自覺性電子生物威脅人類文明的危機…，就這樣玩家便展開了一連串的太空冒險。遊戲的操控非常人性化，只要將游標移至物品上，就會出現該物品的名稱及相關指令；此外遊戲附的線上輔助說明，也相當體恤玩家。遊戲中大量啓用



真人扮演劇中角色，其中不乏許多知名明星，而提供的謎題相當地合理，資訊的部份也相當豐富，看來又是一個不容錯過的好GAME！

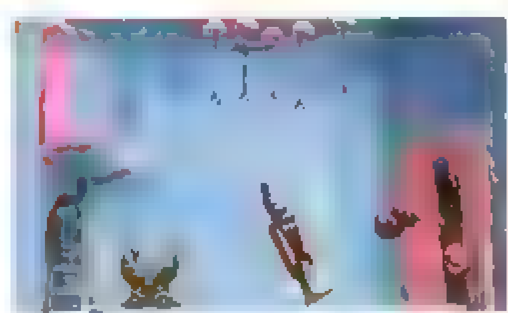


■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：冒險
■版　本：光碟版
■售　價：720元

福星大進擊

The Neverhood

揮棄一般遊戲常用的3D計算技巧，而以黏土人偶費心製作的－福星大進擊，是一套介於冒險與解謎間的遊戲；玩家必須扮演的是一個叫作Klaymen的『人』，在遊戲中，主角幾乎不會死，也不知道會有什麼任務，玩家只須到處亂晃、隨處亂碰，解開一個個的謎題，順便看看主角被整的樣子，然後便會發現自己竟然會成為拯救世界的英雄…。好像蠻無趣的？這您就錯了，光是



看著Klaymen蹣跚地走路、解開遊戲中千奇百怪的謎題、再配上輕鬆有趣的音樂音效，整體看來，就像是在欣賞一部精心『製作』的電影呢！



■記憶體：8MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SV
■類　型：冒險
■版　本：光碟版
■售　價：1890元

三國志演義－官渡大戰

以三國為背景的遊戲多不勝數，這款由北京前導軟件開發設計的三國志演義系列，從歷史上四個著名的戰役－官渡大戰、赤壁之戰、七出祁山及荊州戰雲為基礎，深刻細膩的寫實手法、完全融入整個遊戲的動畫影片，令玩家對三國遊戲能有全新的感受。而以一整部遊戲來詮釋一場戰役，其中細節部份規劃得相當精細是可想而知的。由於遊戲採即時進行模式，玩到一半若想去做些別的事，一定



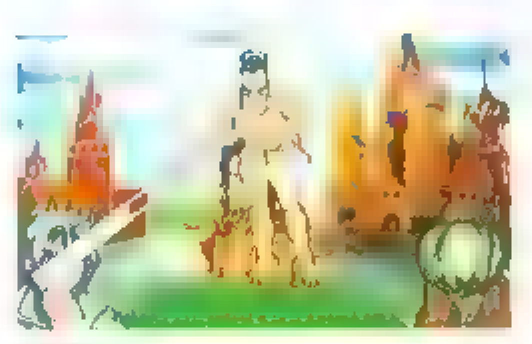
得將時間進行暫停，否則很可能會發生的事就是玩家得出讓自己的城池，而在野外紮營唷！



■記憶體：8MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SV
■類　型：模擬戰略
■版　本：光碟版
■售價：800元

瘋狂麻將－世界大暴走

這一次的世紀麻將大賽由麻將界暨企業界名人一周大亨所舉辦；而玩家則扮演一名不見經傳且身世淒涼的孤兒，為了孤兒院的存亡，逼不得已只好通過重重考驗，除了高段的麻將技巧外，豐富的麻將知識更是不可或缺。比賽在全球十大知名地點舉行，並配合當地特有的曲風音樂；畫面部份採用第一人稱透視角度，玩家更可依每個人玩牌時千奇百怪的表情，作為擬定策略的參考。而遊戲特別體



貼牌技不好的玩家，若是贏得問答比賽冠軍，便可參加『密寶大摸彩』，對於過關相當有助益喲！



■記憶體：8MB
■音　效：S/G/A
■顯　示：V
■類　型：博奕
■版　本：光碟版
■售　價：560元

第六感之戀

卓美與拓馬是同年同月同日生的異性雙胞胎姊弟，雖彼此的個性截然不同，但是感情自是不在話下，十二歲那一年，由於一場突來的車禍，拓馬由於傷重，終至不可挽回的局面，卓美在痛極傷悲之餘，卻意外的與拓馬的靈魂在生死關頭相遇，這時候卓美以自己的身體接納了拓馬的靈魂。從此姐弟兩個共用一個身體，也因此卓美同時擁有人與鬼的特異能力。多年以後，卓美由於教師工作來到聲



名顯著但氣氛怪異的東朋學園，於故事就在奇怪校長、邪惡主任、超市校花以及多重靈魂的主角之間展開。

歡樂盒

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：文字冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：760元

聖戰物語

日本吳式工房十週年全力推薦的即時戰略代表作—聖戰物語，玩家扮演主角藍斯克特，在了解自己身世的來龍去脈後，奮勇的踏上復國的旅程…。遊戲一開始，玩家只有一支訓練不足的部隊，而最首要的任務便是：移動這支部隊到城的另一邊與另一支部隊會合；遊戲中3D的地圖場景、旋轉地圖、生動刺激的劇情，使玩家能充份體驗『反敗爲勝，逆轉乾坤』的戰爭美學及運用戰術的樂趣。



遊戲還附贈15首可單獨播放的光碟樂曲，而配合操作手冊中每一指令詳盡的說明，玩家們應該十分容易就能上手。

世紀縱橫

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：660元

熱血飛車

Daytona USA

由大型機台移植到PC上的『熱血飛車』，當年在市場上受歡迎的程度眞是…說有多受歡迎就有多受歡迎。然而其他廠商也紛紛推出賽車系列的遊戲，在衆多『敵作』中，遊戲精彩鮮艷的畫面如：揚起的煙塵、碰撞引起的變形、用色大膽的3D車身塗裝及場景設，還是相當引人矚目的。遊戲不須3D加速卡即可順暢的執行，而在操控方面提供了鍵盤與搖桿兩種操作方



式，[illegible]度、大型機台模式及PC模式兩種難易度供玩家選擇；當然音樂、音效也完全仿照大型機台，應該不會讓玩家失望才對。



- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟版
- 售　價：1280元

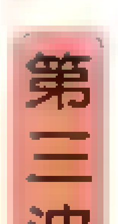
超級快打方塊

Super Puzzle Fighter II Turbo

喜愛『快打旋風』的玩家們，是否等不及想試試CAPCOM的最新力作『超級快打方塊呢』？這款以快打旋風中著名角色等爲主角的遊戲，結合了俄羅斯方塊與美女寶石陣的風格，以益智類的方塊遊戲來取代街頭的格鬥過程。雖然遊戲並不是非常難上手，但遊戲還是爲玩家們設計了教學功能；在遊戲中有兩種不同顏色的寶石，一爲正常的顏色寶石，一爲旋轉的寶石，



當同色寶石愈聚愈大時必殺技也愈強，當遇到旋轉的寶石時，就可將寶石消去，跑到對方的欄位加害對手。玩家們不妨試試這遊戲輕鬆一下！



- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：益智
- 版　本：光碟版
- 售　價：1080元

絕地任務之尤達外傳

Star Wars:Yoda Stories

這一套視窗大冒險系列的尤達外傳，沿用了瓊斯博士視窗大冒險的遊戲引擎，可以在十五個主要任務，與其它的枝節任務中，組合出數百萬種不同的歷險，所以每當玩家執行遊戲時，都將體驗不同的遊戲過程。在執行不同任務的過程中，玩者將來去於不同的星系中，有時候必須冒著天寒地凍、在冰天雪地的Neshtab星或素有冰雪之星之稱的haldo星上，找出生產颶風武士的帝國秘密基地，有的時候則可以到風光明媚的Nibim星球上，尋回失踪的莉雅公主；看著記憶中的場景一再浮現，對熟悉電影情節的玩者來說，相信可以從這裡獲得更多的樂趣。另外，遊戲中提供了所謂的「原力指數」，作爲評斷大家表現的標準，每當路克成功地結束多次遊戲的時候，尤達大師也將以一些強力的武器相贈。除了遊戲本身之外，光碟片上面所附贈的〈製作神：星際大戰三部曲特別版的幕後製作過程〉也是相當地具有收藏價值的！這個以多媒體手法所製作的附屬軟體可以在DOS或Win 95的環境下執行，並針對此次重拍的三部曲內容，作了相當深入的報導，相信是許多星際大戰迷們，不可錯過的典藏品之一。



松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：射擊
- 版　本：光碟版
- 售　價：540元

賭城大亨

Golden Nugget

想成爲傳說中的『賭城大亨』嗎？歡迎到拉斯維加斯這著名的賭城試試手氣，說不定會受到幸運女神的眷顧而成爲億萬富翁喔！但是…遊戲總是不會那麼順利就讓玩家們達到目的的，Right？首先，玩家必須藉著互動式的劇情發展，運用高超的賭技、過人的智慧，解開一連串的謎題，使得發生在賭城內的『神秘事件』明朗化而找到失踪的混亂晶片…，屆時得到的龐大酬勞將是您無法想像的鉅款…。既然在現實人生中或許無法體驗在高尚豪華的四星級俱樂部中豪賭，但如今夢想卻可在遊戲中成眞喔！





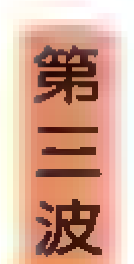
■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：益智
■版　本：光碟版
■售　價：780元

正宗魔法風雲會

Magic:The Gathering

紙牌遊戲愈來愈熱門之後，無論玩家們有無收集紙牌，現在也能藉著電腦遊戲，充份享受紙牌的樂趣了，而要怎麼將紙牌遊戲的完整的搬上電腦螢幕，卻又不失其原本的魅力，卻是遊戲製作最傷腦筋的問題。遊戲中除了單純的紙牌對戰外，另又加入了角色扮演模式；玩家扮演的魔法師與所遭遇的敵人以打牌的方式進行戰鬥，而勝負的代價則是雙方在戰前作爲賭注的卡，藉由打敗敵人和在商店中購買卡片，使手中的牌逐漸增加。由於對戰程序十分嚴謹詳細，對於許多玩牌成癡的牌迷們來說是不容錯過的遊戲。



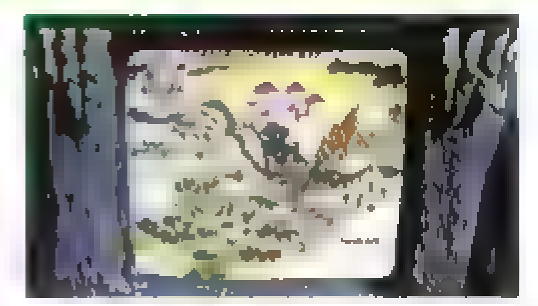


■記憶體：16MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SV
■類　型：角色扮演
■版　本：光碟版
■售　價：1350元

穿越魔界

Goosebumps

改編自R.L.Stine小說『One Day in Horrorland』的穿越魔界，因遊戲中的英語對白相當口語，加上沒有文字訊息，而在國內的定位又是針對低年齡層的玩家，因此使許多人望之卻步；但遊戲設定難度不高，且爲數不少的動畫與場景設計，使得遊戲過程懸疑刺激、詭譎多變，相當具有冒險的氣氛。遊戲時間設定於書中故事發生一年後的月圓之夜，女主角一家人又再度被召回『魔界』，而玩家們的任務便是穿越無數死亡陷阱，將他們帶回現實世界…。玩家們不妨親自體驗看看這款高成本製作的『重回魔界』。



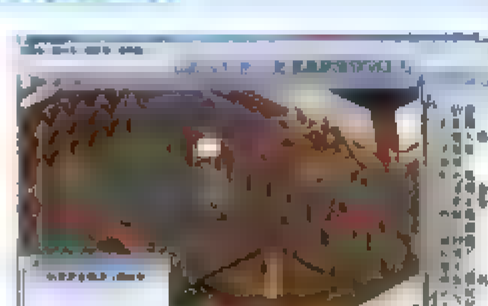


■記憶體：8MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SV
■類　型：冒險
■版　本：光碟版
■售　價：1990元

魔石神劍錄

Poly Chrome

以時下次世代主機最熱門的POLYGON嶄頭露面的魔石神劍錄，也就是遊戲的全程畫面、所有城鎮、迷宮、人物造型、戰鬥畫面等，均採用3D多邊形畫面所構成，這也是3D RPG首次於PC上展現眞正的魅力。日本遊戲擅長描繪人物性格的特性在魔石神劍錄中完全表露無疑，每個人物的個性鮮明突出、活潑生動，讓玩家非常輕易地便可融入劇情之中。而最值得讚賞的音樂部份，只要是支援WIN95的音效卡都可發出聲音，若使用MIDI，更可感受到音樂的驚人魄力，由此看來受歡迎的程度可見一斑。





■記憶體：12MB
■音　效：WIN相容卡
■顯　示：SV
■類　型：角色扮演
■版　本：光碟版
■售　價：800元

魔法門之英雄無敵 II

HEROES OF Might and Magic II

第二代的遊戲架構，大致上與一代相同，玩家要善用自己的英雄，來奪取大陸上的資源，並藉由生產強力兵種與學習威力強大的法術，來打倒競爭者。本遊戲的進行方式有標準模式、戰役模式與連線對戰三種，而且遊戲中也提供了地圖編輯的功能。標準模式由數十個彼此之間沒有關連的單一戰鬥組成，玩家必須達成特定的條件，像是消滅敵、找尋寶物等…；戰役模式則是把好幾場的單一任務串起來。隨著玩家所選擇的陣營不同，所發展出的劇情與率領的兵種也會有很大的不同。另外在玩家所能扮演的角色上，新增了巫師與通靈者兩種英，並且在以往的攻擊、防、法力與知識等主要屬性，還設計了十四種技能，每個英雄都可以在升級的時候，在電腦提供的兩種技能中選擇一種，最多可以學會八種。藉由這些技，玩家可以縮小不同種英雄間的差異，像是如果騎士與野蠻人學會專家級的智慧」技能，就可以學會四級以上的法術；至於兵種方面與建築物方面，在二代中也增加了升級的設，玩家可以透過對建築物升級的方式，而生產出更強的兵種。





■記憶體：8MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：策略
■版　本：光碟版
■售　價：未定

護照在手 遊戲全有
世紀縱橫的通行證



阿痞仁兄

這次帶來一個超震撼的

好消息

足以讓業界頂禮膜拜

若你還不了解

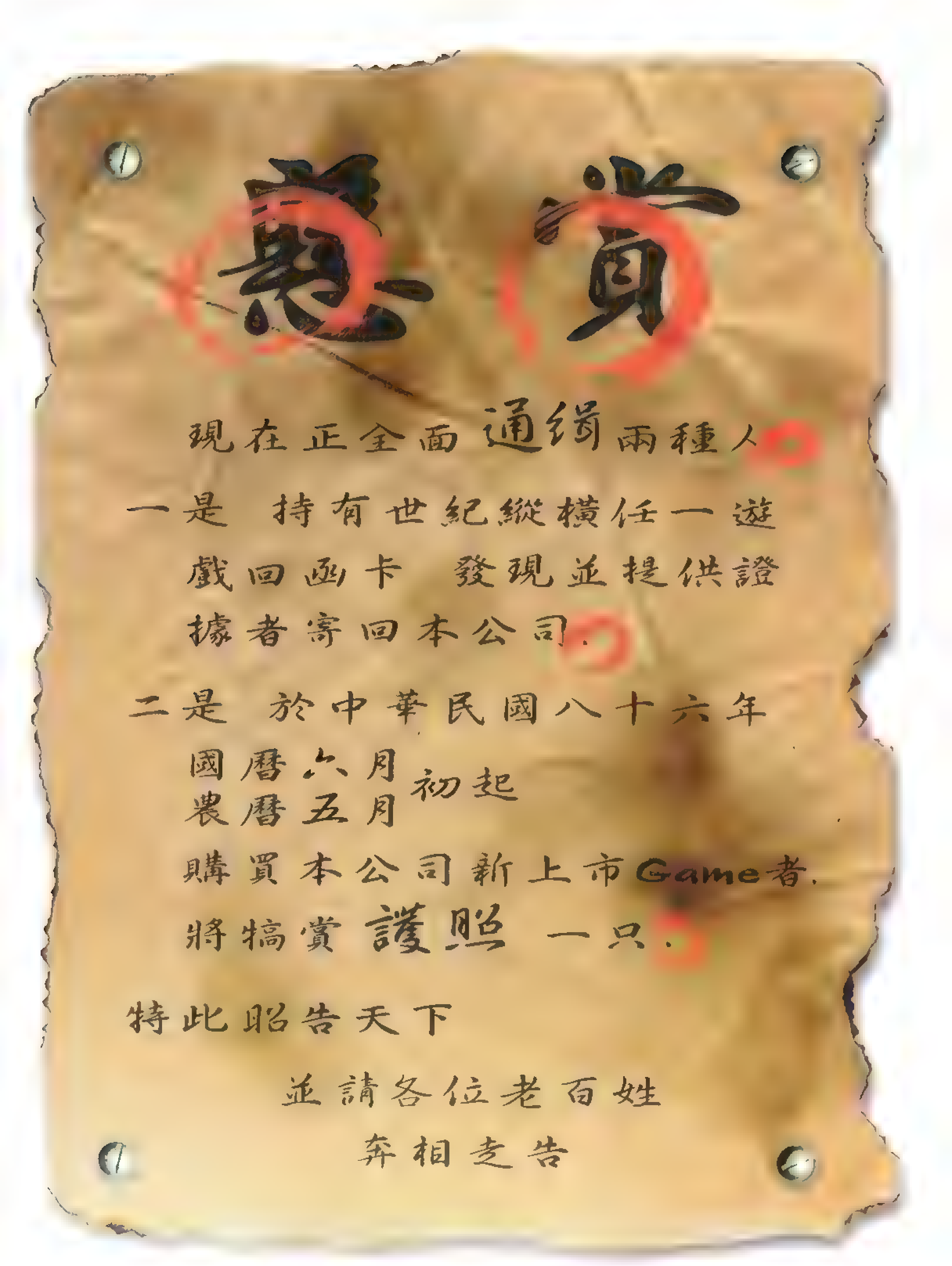
別大驚小怪

世紀縱橫股份有限公司



誰的護照這麼

TEL(02)5025989 FAX(02)5013570


懸賞
現在正全面通緝兩種人
一是 持有世紀縱橫任一遊
戲回函卡 發現並提供證
據者寄回本公司
二是 於中華民國八十六年
國曆六月
農曆五月
初起
購買本公司新上市Game者
將犒賞護照一只
特此昭告天下
並請各位老百姓
奔相走告



歡迎業界加入我們護照的行列

請連絡:(02)5025969 #33 朱 小姐


即將上市!!
立刻引爆登場!
充滿視覺效果的圖形介面
多樣的遊戲結局
800
Holy Island
聖光島
世紀縱橫
股份有限公司
台北市建國北路二段137號3F TEL:(02)5025969 FAX:(02)5013570
網址:www.forwardtronic.com BBS:886-2-5033180.5037240
yoki


卒業II
Neo Generation



日本又一養成遊戲經典大作強力登台！

又有五名清新亮麗的女學生向您報到！



您能讓倔強叛逆的莎歡莉
成為溫柔賢淑的家庭主婦嗎？



您能使好動活潑的谷田利佳
成為獨霸一方的極道之女嗎？



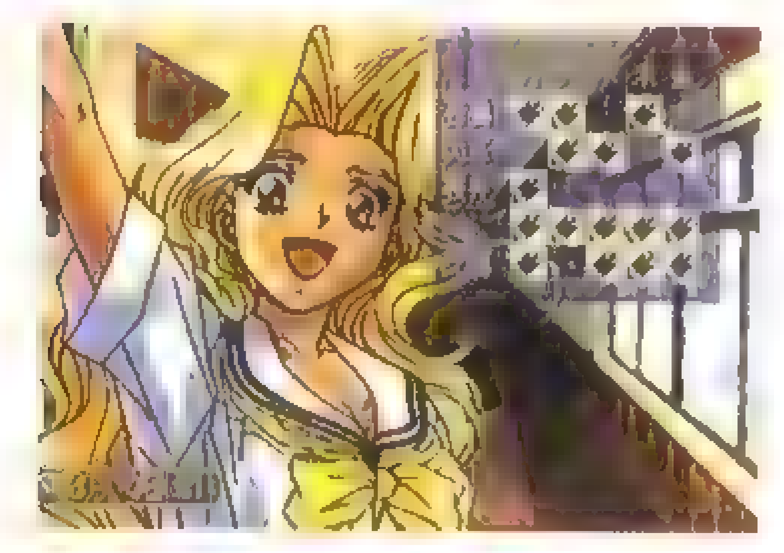
您能讓天真浪漫的石橋美佐子
成為博學多聞的女大學生嗎？



您能讓多愁善感的安田舞奈
成為性感婀娜的A.V.女優嗎？



您能使高傲孤僻的辛蒂櫻井
成為獨當一面的大企業家嗎？



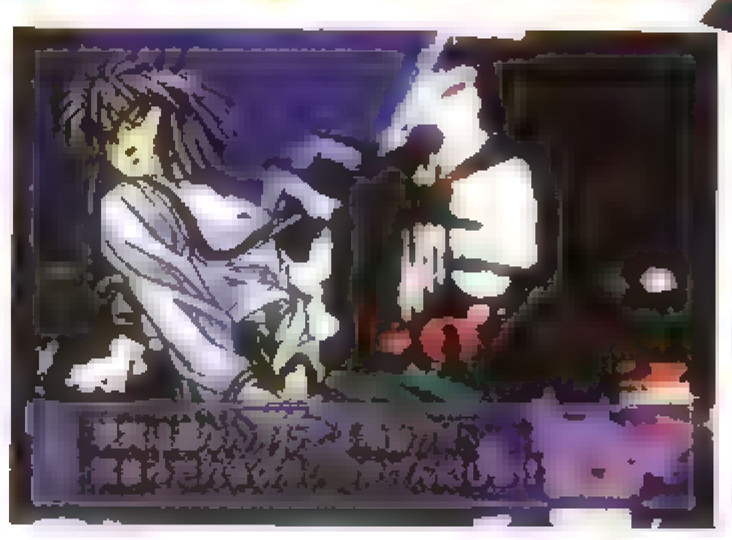
更刺激的參數變化　全新的劇情
更多的動畫及社團活動
身為導師的您如何使這五名美女
順利畢業？













華義國際股份有限公司
北區：北市吉林路144巷11號　TEL：(02) 581-2672　FAX：(02) 581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號　TEL：(04) 338-0287　FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號　TEL：(07) 348-7350　FAX：(07) 348-7351
特別推薦：http//www.hwaei.com.tw

訂就送

1. 毀滅戰神：市價 1100 元
2. 魔界之泉 1：市價 700 元
3. 超時空要塞：市價 700 元

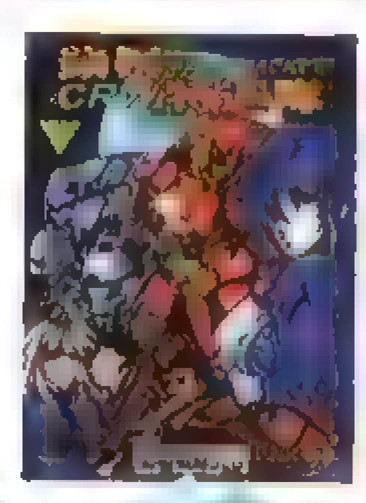


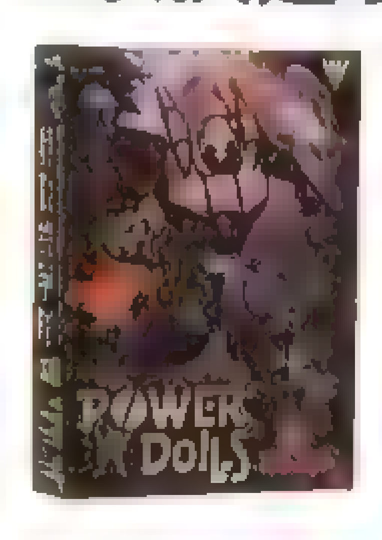




● 如果您已有上述任何一種遊戲，那麼可以換選以下軟體









可抽獎

送 213 萬 贈品

給 1688 名幸運訂戶

GK月刊新訂戶均可參加抽獎，獎品清單如下：

1. TEO海豚鳥寵物軟體200套（市價2980元）
2. 戀愛物語PC GAME 188套（市價900元）
3. 戀愛物語精美畫冊 1000 本 （市價 300 元）
4. 獸鄉守護者2 PC GAME 200套（市價700元）

以上抽獎活動，將在六月底於華義國際公司內公開抽出。
全部中獎名單，將公佈於遊戲王國（GK月刊）上

戶名：華義國際股份有限公司　　帳號：18081544
地址：台北市吉林路144巷11號　　電話：02-562-6373

一部讓您感動落淚的獸人血淚史

獸鄉守護者2

黃泉的封印

故事簡介

飽受人類……的獸鄉

……不能出現傳說中的守護者

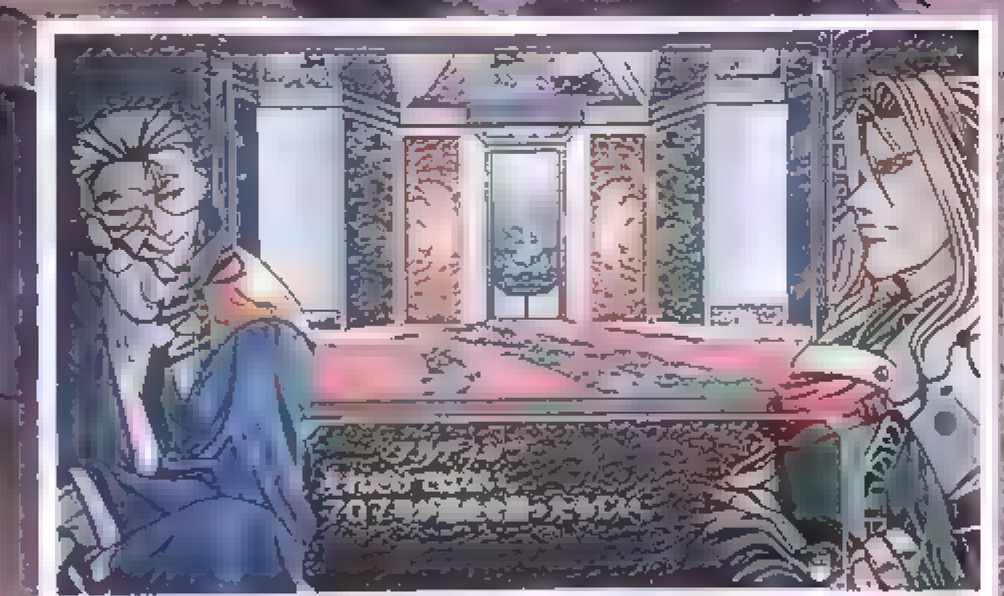
……血肉之軀，如何對抗人類的科技武器

……士咪莉安娜……

她……利尋獲上古終極兵器……以對抗人類……

她……中的「獸殺隊」……出人類的……

獸鄉守護者……









遊戲特色
超強
RPG
Copyright (c) studio-インフェルノ, ANJIN
KINGSTONE
光統圖書
全國電子專賣店
ANJIN
華義國際
HWAEI INTERNATIONAL


Eberouge
戀愛物語
絕對超越美少女夢工廠及
同級生的養成遊戲代表作！



在這個魔法劍術的世界裡 所有的夢幻都可能成真
在這以高解析度製作的畫面中您可以欣賞到近似真實人物比例的隊員在戰場上戰鬥,伴隨著悠揚的音樂進行您的冒險。不懷好意的怪物,形形色色的人物,百餘種各式魔法劍術與分岔的故事劇情將引導您進入超時空英雄的神秘領域,和伙伴們共同為這個世界而努力。
四部劇情八十張地圖一百個章節組合成完整世界。
多線式劇情多重結局,憑您自己的選擇打出一條生路
五種不同難度自由選擇。
開放式的轉職系統,99種我方職業自由選擇。
CD-ROM RSLG
已經上市
2
超時空英雄傳說
復仇魔神
1. PC Gamer 國產最佳戰爭遊戲
2. CEM STAR 1997 國產最佳戰略遊戲
宇峻科技股份有限公司
板橋市文化路一段127號2樓
劃撥帳號:18779330(可享九折優惠)
服務電話:(02)2724961 BBS:(02)2722471
我們的網址:www.uj.com.tw
email:uj@vip.fancy.com.tw
台灣總經銷:
智冠科技股份有限公司
台北:(02)7889188
台中:(04)2020870
高雄:(07)8150988

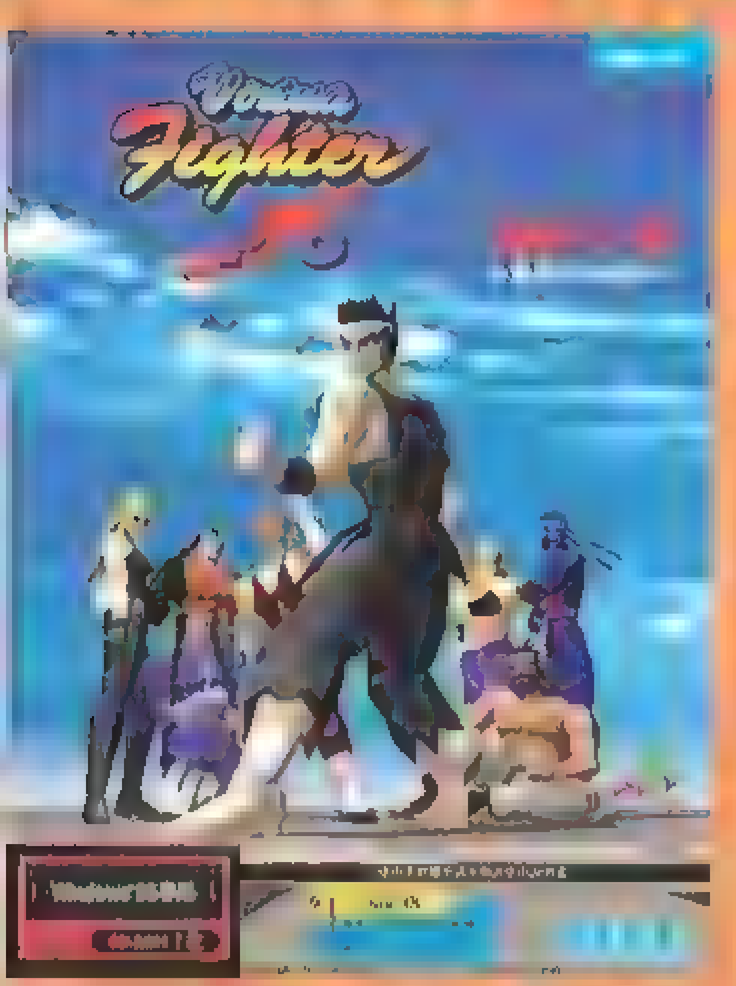


SEGA PC
You rank 28th in a pack of 40 surging, screaming machines, all vying for
Windows®95
專 用
CD-ROM
DAYTONA
USA
TM
熱血飛車
SEGA
Game
AM2
SEGA
	OS	CPU	RAM	CD ROM
	Windows95	Pentium90MHz	16MB以上	2倍速以上
		Pentium 33MHz		
台灣區總代理
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
(02)662-5266（代表號）
(02)662-5263，662-3934
E-mail: world998@ms12.hinet.net
http://www.worldwise.com.tw
中華民國地區授權經銷商
富爾特科技股份有限公司
特約經銷商
知道出版有限公司 電話 (02)9189088
祥豪資訊股份有限公司 電話 (04)2519987 (07)7438937
台北縣新店市寶橋路 235 巷 14 號 1F TEL (02)917-2287 FAX (02)915-5223
◆全省各大電腦門市、金石堂、新學友、光統書局、何嘉仁書局、玩具反斗城、泰一電氣、遠東百貨（寶慶）（台南）、上新聯晴、台中全國電子廣場、燦坤 3C 廣場皆有販售



SEGA PC
Windows®95
用
CD-ROM
PC適用
PANZER DRAGOON™
飛龍戰士
	OS	CPU	RAM			CD ROM
	Windows95	Pentium90MHz	8MB以上	50MB以上		2倍速以上
	——	Pentium 133MHz	16MB以上	150MB以上	——	4倍速以上
SEGA
台灣區總代理
業昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話 (02)662-5266（代表號）
傳真 (02)662-5263、662-3934
E-mail: world998@ms12. hinet. net
http://www.worldwise.com.tw
中華民國地區授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷14號1樓
電話 (02)9102791、9172287
傳真 (02)9155223
特約經銷
知道出版有限公司
電話 (02)9189088
祥豪資訊股份有限公司
電話 (04)25 9987
(07)7438937
◆警告盜版・著作權所有・侵權必究◆

邀您暢遊 SEGA 的電腦遊戲世界





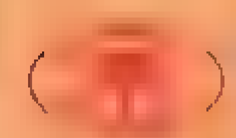


台灣地區北部授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷16弄2號3樓
電話 (02)9172287

台灣地區中南部授權經銷
祥豪資訊股份有限公司
台中市逢甲路248號1樓
電話 (04)2519987

高雄縣鳳山市光復路二段293號1樓
電話 (07)7438937

台灣地區總代理



鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.

(02)662-5266
傳真：(02)662-5263、662-3934
E-mail: world998@ms12.hinet.net

LICENSED BY SKC Ltd



慶祝！

SEGA PC GAME熱銷突破50000套！
為維護和平打擊犯罪
VR終極戰警全面超值特賣中！



原價：1480元



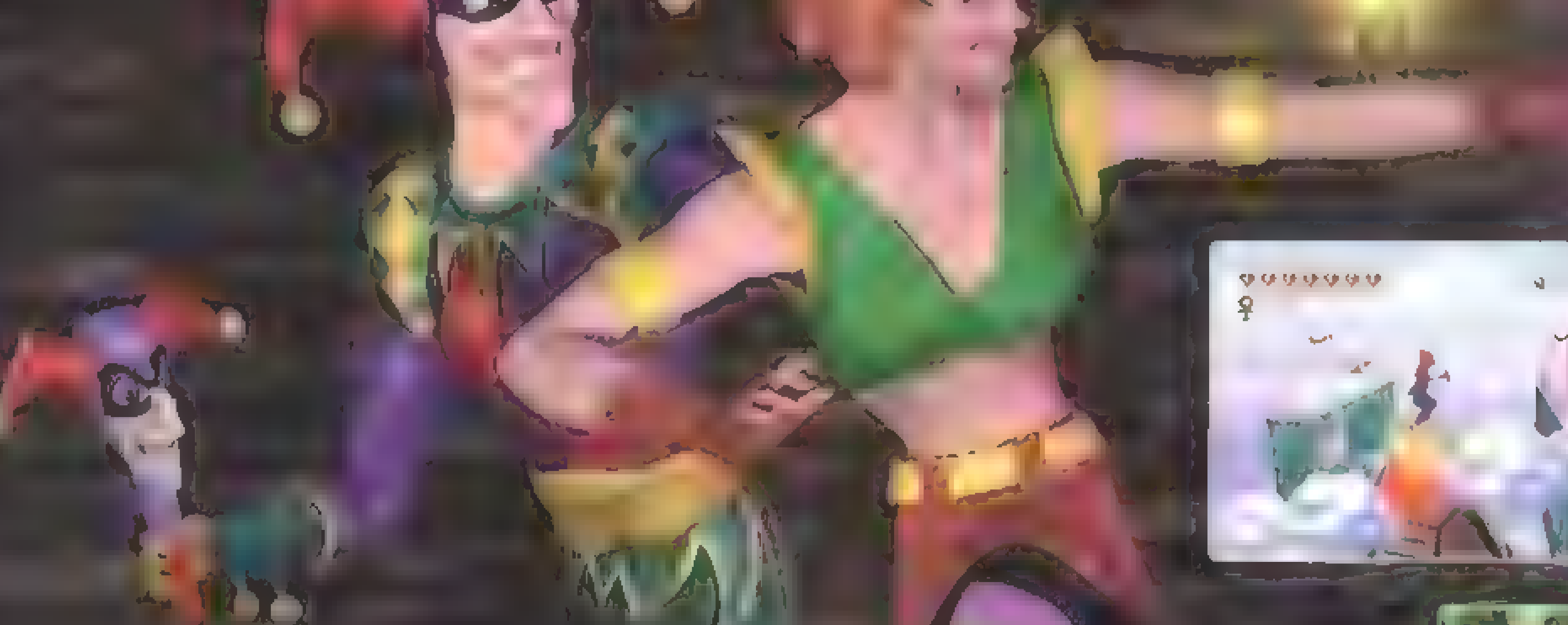


FLAMEDRAGON
風之紋章
炎龍騎士團外傳
漢堂97年鉅獻
FLAMEDRAGON
漢堂


Interstate '76
公路爭霸戰
充滿汽油味，
放克音樂和引擎怒吼
的公路汽車戰鬥模擬遊戲
承襲機甲爭霸戰II的強化繪圖
各式大車小車、各種致命武器
紛紛出爐
A-10 CUBA!
古巴風雲 疣豬攻擊機
ACTIVISION.
台灣/中國大陸地區獨家代理發行
憶弘國際股份有限公司
TEL：(02)917-9018 FAX：(02)914-2320

PANDEMONIUM!

妮姬發哥大冒險







超越個人電腦上同等級的動作遊戲
媲美飛天幽夢和超級馬利歐

- 歡樂二人組：妮姬和發哥(還有發哥的權杖-席德)各有不同的動作與攻擊方法，一個遊戲兩種玩法
- 漂亮得令人無法置信的即時3D貼圖場景，帶給你全新的立體感受
- 你控制的角色還會變形為青蛙、烏龜、犀牛
- 自由的3D攝影機視角，流暢的畫面捲動
- 個人電腦上前所未有的遊戲體驗

尋找兩個好人才



米利亞多媒體
產品銷售聯盟
Multimedia Products
http://www.mmi.com.tw

台灣區獨家代理發行：
憶弘國際股份有限公司
業務專線：(02)917-9018　Fax:(02)914-2320
郵政劃撥帳號：18368560　帳戶：憶弘國際有限公司

美國3DO 原版遊戲軟體全新來台

引爆3D遊戲感觀新震撼！



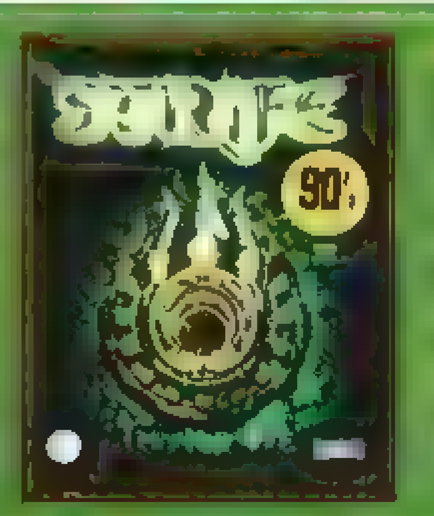


3DO PC 版遊戲光碟
首度登台紀念組合

"殺戮時刻" + "生死關頭" 原價1500元 特價500元



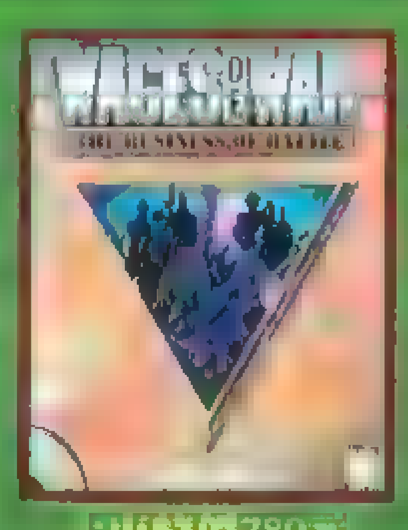
殺戮時刻 Killing Time



生死關頭 Strife



Captain Quazar



Wages of War

身為一個傭兵軍團的首

上市特價780元



Decathlon Games



上市特價500元

DEVELOPED BY

美國 NEXT GENERATION 雜誌
1997 年 3 月☆☆☆☆ 4 顆星評價

Rocket Jockey

暴力飛車

飛車、鐵鍊、超暴力的對手





其他功能

★可同時提供六人網路（LAN）連線對戰



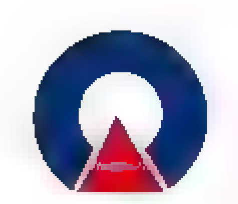
總代理：美商德福光碟科技股份有限公司

Web: http://www.idinteractive.com

總經銷：互旺科技股份有限公司

TEL: 712-5435 FAX: 716-1112

http://www.infopro.com.tw



慶祝 PC Computing 電腦通 創刊成功「1188超特惠方案」登場

正在軍中服役的潘景福讀者來函寫道 ——
「眞不敢相信PC Computing電腦通這樣一本印刷精美、內容精采的電腦雜誌竟然只賣99元，而不是199元…….如果貴刊能夠維持此一漂亮價格五十年不變，那我一定是最忠實的讀者，因爲貴刊在編排上的用心，絕非一般市售雜誌所能比擬！」

我們也許沒有辦法如讀者所建議每期99元持續50年不變，而且也不敢保證何時會將99元的特價調回 150元。但是為了回應來自全省廣大讀者支持肯定及殷切期盼，我們毅然決定推出每期99元看一年超特惠方案

PC Computing 電腦通
1,001 最佳 Download
Windows95 駭客指南
Internet 的十大調查
年度最佳產品精選
中外資訊網站地圖
創刊特價 99元

現在訂閱一年

現在訂閱，享受每期99元一年特價到底　　現在訂閱，免除即將調價風險

PC Computing 電腦通
筆記型電腦
折

PC Computing 電腦通
www.infopro.com.tw
1997 2月號
1001

PC Computing 電腦通
99元 特價
慶祝創刊成功
技巧
1001 招
Works特輯：圖解頻寬
5



只要99x12=1,188元！

現在訂閱，比零售訂價節省50%以上...............機會難得請勿錯過！

特價辦法：

凡於05/01/97-06/30/97訂閱 PC Computing 一年(12期)

1.限時遞送只要**1,188**元

2.掛號遞送另加180元，只要1,368元

3.請多利用本期書中專用劃撥單或信用卡專用訂閱單
或用郵局劃撥單 **帳號：07899150 戶名：傳徵股份有限公司**

4.訂閱服務專線：(02) 547-0604 或 715-3000 轉發行部

舊訂戶權益處理辦法：

1.二月改版前訂戶：86年六月前到期者：自動展延一期。
七月後到期者：自動展延兩期。

2.02/01/97 - 03/31/97 創刊期間訂閱者：
因該期間已有800元等值贈書，所以沒有任何期數展延。

3.04/01/97 - 04/30/97 期間以1500元訂閱一年讀者，回溯展延三期。
期間以2800元訂閱二年讀者，回溯展延六期。



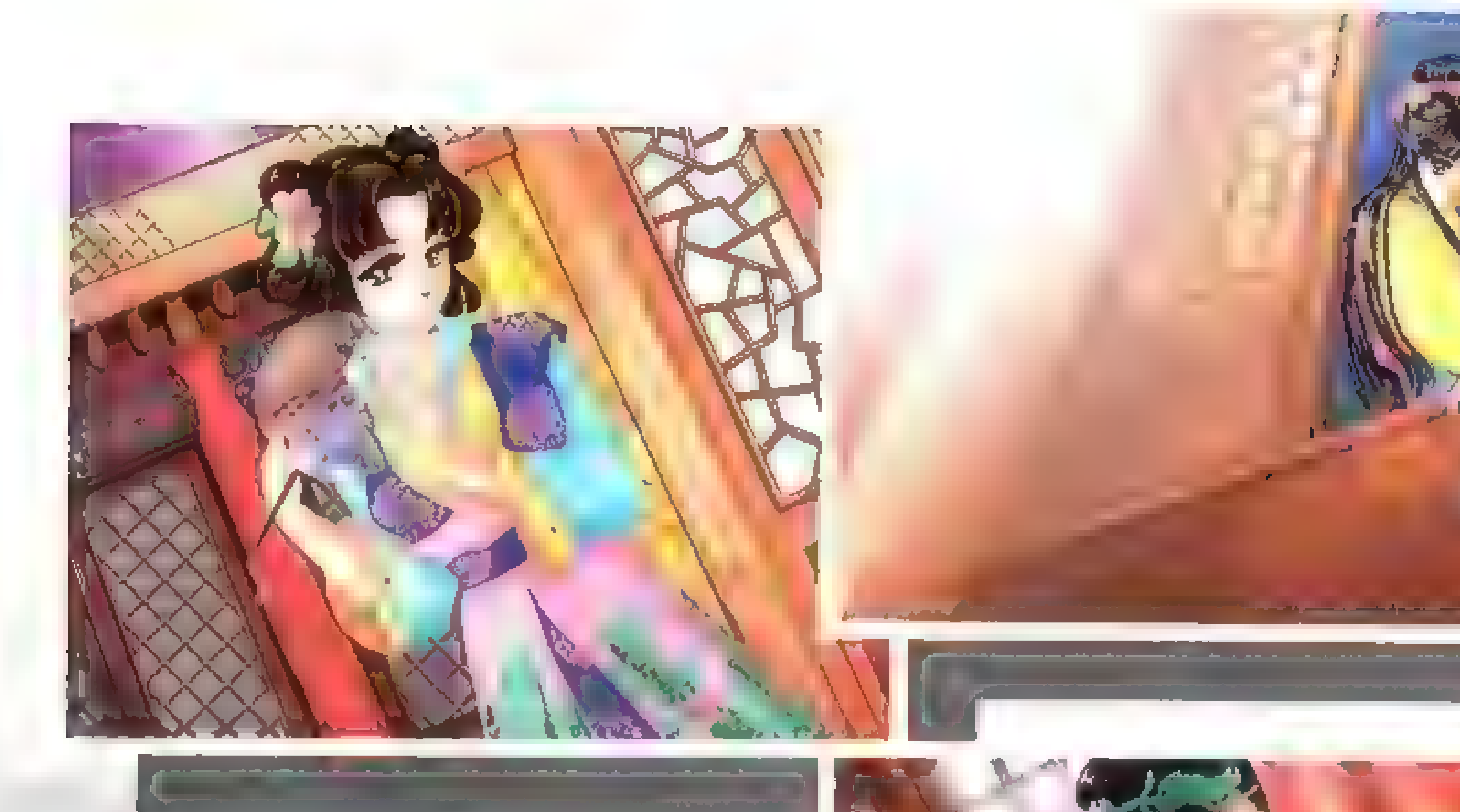


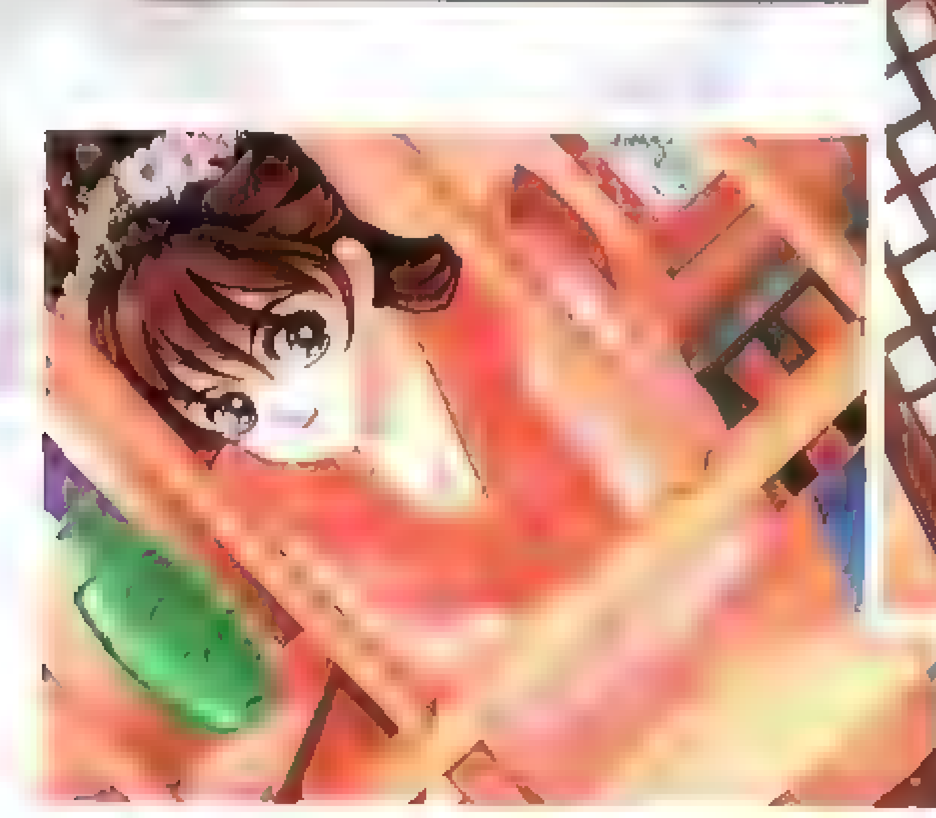
- 八年間培養西門慶成一完美男子漢，以娶得十位美嬌娘的養成冒險H－GAME。
- 必須擊敗多位超級情敵，並深得女人心的男子才能得享非常人之幸福。
- 眾女皆有其傾心所好及個人特殊事件，並有熟練度、忠誠度、受孕成功率、吃味值等屬性。
- 以潘驢鄧小閒五要素，決定西門先生之偷情成功與否，一個真正的花公子得注意氣質、魅力、持久力、爆發力、浪漫、金錢及口才等各種數值。
- 西門先生的養成活動有逛青樓、混賭場、上剃頭攤、泡澡堂、造橋鋪路、讀書踏青、練武等。
- 多種丹藥助成花花公子大業，有火山神灰、氣質摺扇、四大天王藥膏、八面玲瓏鏡、禮貌口香糖等。

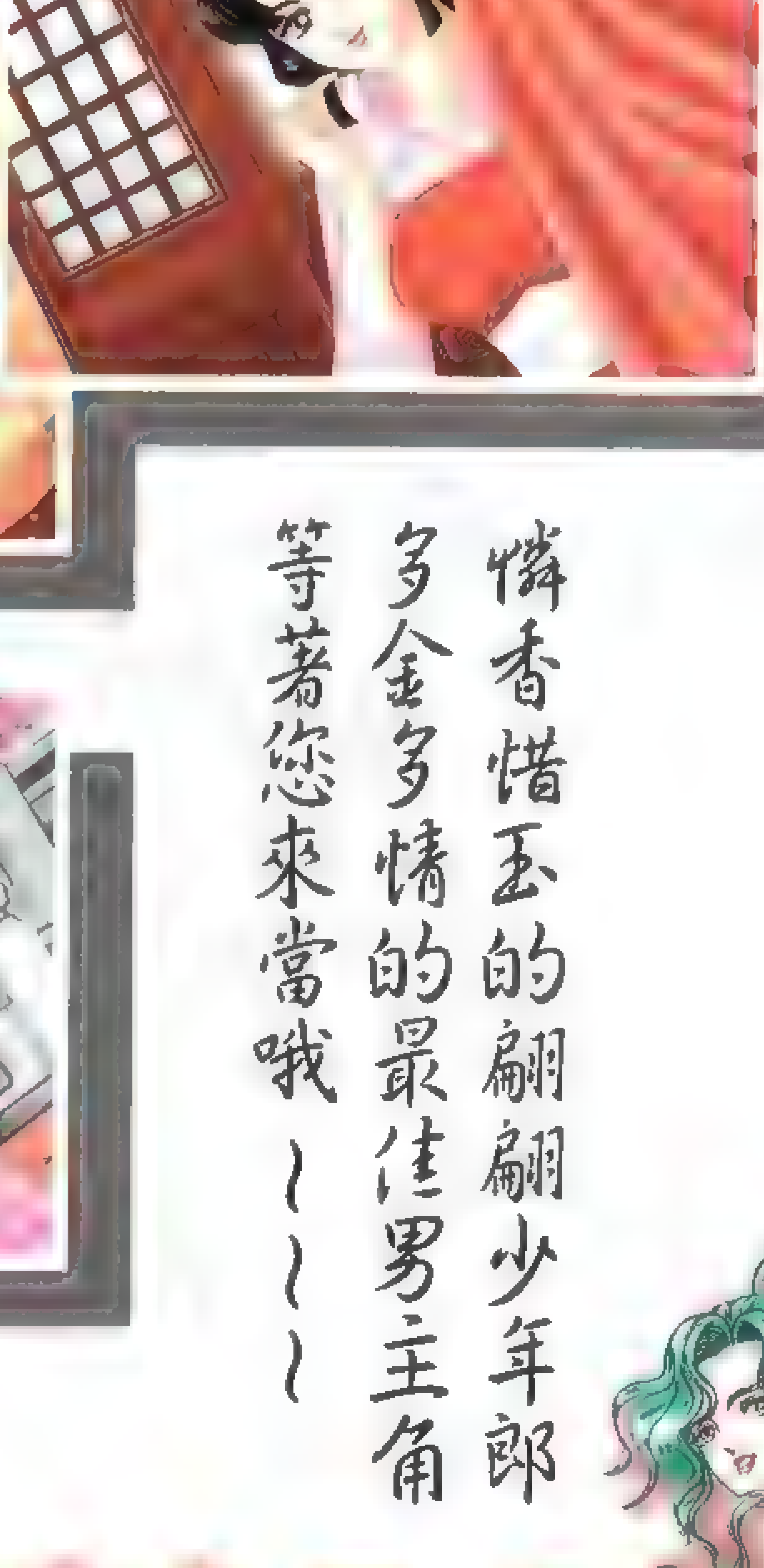


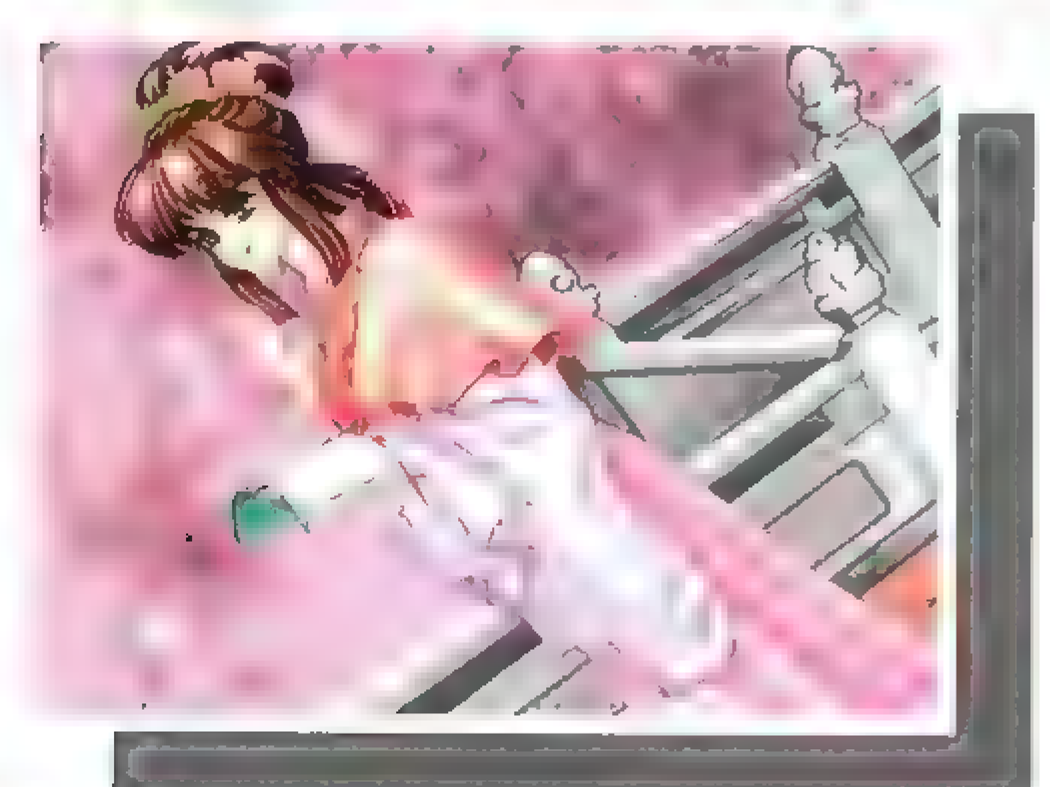
軟體世界
智冠科技股份有限公司

本遊戲十八歲以下禁止購買









憐香惜玉的翩翩少年郎
多金多情的最佳男主角
等著您來當哦～～～

古色古香、
男歡女愛的艷情養成H-GAME


如史詩般恢宏壯闊的歷史策略遊戲
三國演義貳
人氣超旺、買氣鼎沸！
要跟上時代潮流，
必玩三國演義貳！
遊戲特色
智冠科技股份有限公司 SOFTWORLD



在這詭譎多變的星際中
唯有你...才能平定亂世
一部結合動作、戰略、RPG的超級大作
即將誕生



霹靂幽靈箭

掌中藝術、深植人心

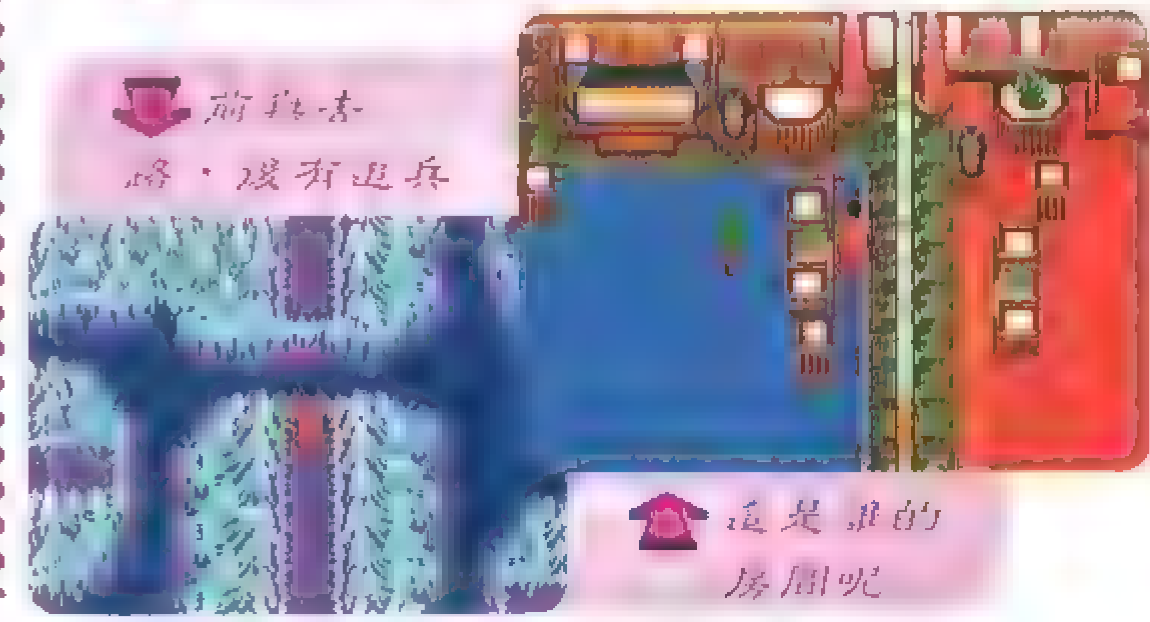
布袋戲是台灣民間最普遍的傳統文化，早期以歷史演義改編的古冊戲為主，有廟會酬神性質的外台戲及戲院內售票營利的內台戲，為吸引更多觀眾買票入場，內台布袋戲將戲偶加大，並將布偶造型修改得更亮麗，還增加機關布景，逐漸將講忠教義的歷史劇改成更具戲劇張力的劍俠戲。

民國59年，布袋戲在午間電視頻道造成前所未有的震撼，戲迷們永遠的英雄—雲州大儒俠史艷文連續上演五百八十三集，其獨特的馬尾造型、至情至性的唸白乃至其扣人心弦的出場配樂、大起大落的劇情及其他搭配的突出人物，如藏鏡人、秘雕、哈賣兩齒、劉三、苦海女神龍等，都深深攫緊當時大人小孩的心。木製的布偶再精雕細琢也要靠演出者以掌中動作、口裏唸白來賦予其生命，除了戲偶之彩繪雕刻、衣著之刺繡、盔帽之考究，整個布袋戲還必須有字正腔圓的唸白、特殊的操偶手勢、適當的樂曲安插、及場景之規劃等，整體來說，觀賞一場布袋戲就有如品嚐一場綜合藝術的大餐。

喚！這個地方好現代

三教教主力爭魔魁沒失去浩然正氣

克紹箕裘、青出於藍



前無去路，沒有退兵

這是誰的房間呢

黃俊雄以史豔文打響布袋戲名號，之後慢慢將衣缽傳其子，布袋戲的演繹即進入另一個更輝煌的時代。由黃文擇主演，黃強華編劇的大霹靂系列，將布袋戲迷帶進一個視聽聲色俱臻上乘的天地，以個性超然出色的正反派人物輪番上陣，並不時變換超脫人生邏輯的劇情，加上乾冰、爆破等震撼武打場面，大玩電影運鏡手法不說，還輔以精湛的剪接技巧。不但重新塑造素還真、葉小釵、亂世狂刀等新英雄，還在第四台（本期有霹靂衛星電視台的介紹）



及錄影帶店，甚至在各大平面、電子媒體及網路上掀起一陣浪潮。布袋戲，不再是即將被強大資訊淘汰的傀儡劇，其中的浩浩哲理、點點恩仇，不但是大學生間的熱門話題，也是人生的借鏡。

風雲劇情、霹靂上場

在大霹靂公司黃強華、黃文擇昆仲的幫助下，『霹靂幽靈箭』有了最堅強的編劇及原聲重現的唸白。劇情開始在釋、道、儒三教先天元祖與魔域首領魔魁決戰於荒龍道上，就在三教教主傾全力擊潰魔魁時，狡猾的魔魁卻在最後反擊時順便下了怖厲的血烙，三位教主雖暫時制住魔魁，卻大意身中血烙，慢慢失去浩然正氣並隨著魔魁失蹤。



另一方面素還真因勇闖魔域發功過度，成了植物人，也暫歸隱。此時正邪兩派大亂，人物地位重新洗牌，魔域由野心篡位的七重冥王執掌；魔魁之女假意投靠三教齊天殿實則居心叵測；分散各地的新興邪教血道天宮異軍突起；非凡公子也忽正忽邪穿梭來去；不知名，也就是素還真之子素續緣，在混亂中明察暗訪，並追查三教至寶—霹靂幽靈箭的下落，這幽靈箭一箭斃命，肉身元靈一併摧毀，但使用人若一發不中，自身將從此發狂。這令人又愛又怕的武器不幸遺失了，每一派都放出風聲，以此箭在手來威嚇對方，但卻沒有人拿得出來甚至〝敢用〞它。由玩者所扮演的素續緣，將找到這樣至寶，並擺平這些意欲掌控武林的各大勢力。他將找到父親昔日的舊友葉小釵、秦假仙等人為伴，並治好素還真的病，一起殺個過癮。

遨遊廣大遊戲空間 偶遇多情風流人物

遊戲同時進行冒險、角色扮演及養成三類型，片頭尾是完全在霹靂的虎尾棚中實地拍攝，約有6分鐘左右，跟在看第四台一樣。人物行走時採全畫面，0打鬥畫面佔三分之二，而操作介面及人物屬性提示欄佔三分之一，全部以640×480 Super VGA之解析度處理，而且戰鬥中有〝八音才子〞黃文擇先生的全程語音喊招唸白，還有各種隨招式發出的特效，如飛龍、噴煙、雷射等效果，戰鬥動畫超過100MB。

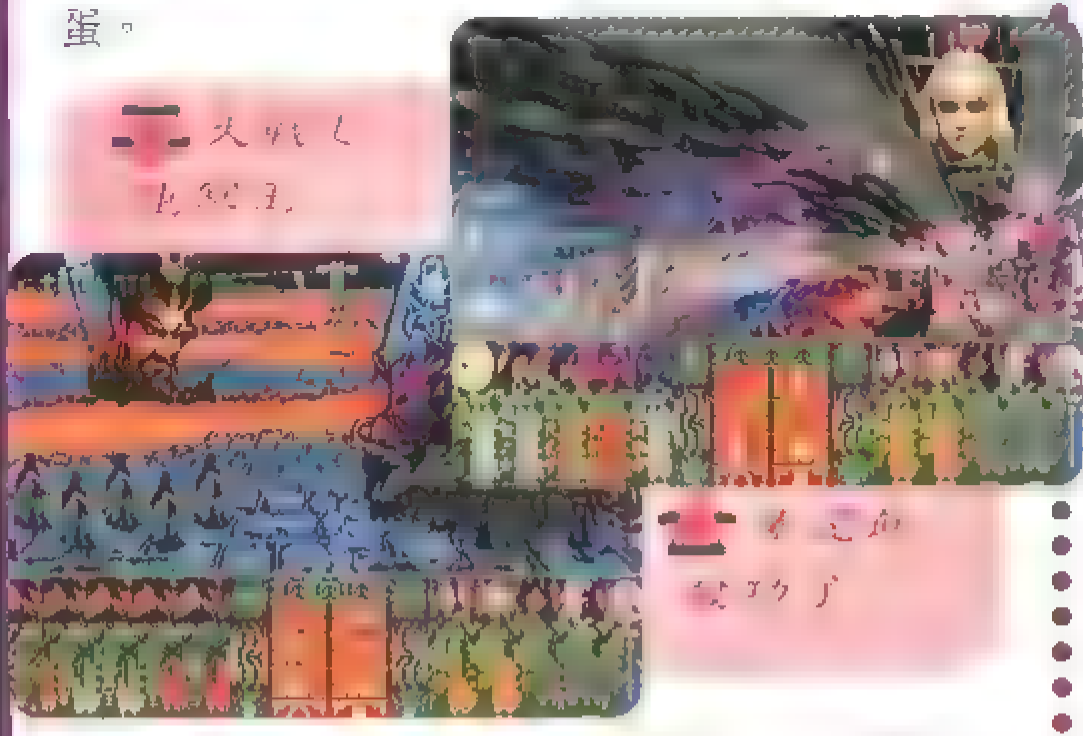
霹靂系列涵蓋龐大無垠的空間及異次元，擁有眾多數不清的人物及複雜交錯的關係，而人物之事蹟、名言錄，不但詞句意境幽遠，還有勸世醒人之效，而武器及出神入化的武功招式更是多得嚇人。遊戲有數十個場景，包括齊天殿、琉璃仙境、大汗之野、魔域、西丘機關、天河秘道、五里迷瘴、十里死地及乾中盒內等，每道場景都有不同的色系呈現。

遊戲中共有80多位最熱門的人物加入，每個人平均有五種招式，當然主角人物會多一點，人物造型保證完全來自霹靂提供之原布偶，衣著頭飾、髮型動作甚至眼皮流轉及人物經典口頭禪都一絲不苟的做進遊戲之中，如素還真那一聲摧肝裂肺的〝啊〞及黑白郎君的〝別人的失敗就是我的快樂〞，都可以看到。此



封面故事

次除了英雄榜上的刀疤帥哥葉小釵、最佳情人亂世狂刀、白世經綸一頁書等人，還有秦假仙、神秘女郎、劍君十二恨、杵命仙、觀世局、蠛天海殤君、靜天雲岫君、怒天山濤君、鬼王棺、非凡公子、百里抱信，當然還有一堆毒蟲、怪物及魔族精衛等一班小嘍囉前來搗蛋。



在剛進入遊戲時，可以設定人物的屬性，以做為日後養成的依據，遊戲共有五行屬性，分別是青龍、白虎、朱雀、玄武、紫微，不同的屬性在攻擊、防禦、魔攻、魔防及速度上可增加不同的點數，設定時會發現部份屬性也會跟著變動，而來自不同出身的人最好搭配合適的屬性，在遊戲中找到紫微太極爐、青龍偃月爐、白虎赤煉爐、朱雀陰陽爐、玄武抑魔爐五種爐具，內外兼備，並善用打敗敵人後收入囊中的元靈增加己身能力，在冒險旅途中也別忘了找元靈寶袋才是



遊戲中以鍵盤操作對話及調查命令，物品欄中一開始便放有地圖，不怕在野地、迷宮中失去方向。戰鬥有八種指令，有一般攻擊、使用物品、特殊招式、合力攻擊等，戰鬥中可用物品多為補血藥及解幻丹等，特殊招式可施展



使敵人陷入幻境、幾回合不能動作的幻術、個人攻擊絕招及回復生命的仙術；而合攻則是由速度最快的數人一起集中火力攻擊某人，但被攻擊者若有合免術能力，反而會幾個人一起被打回來。所有武功招式皆是原人原招，如素還真的石破天驚混元掌、龍氣劍、神農琉璃功、素續緣的不凡聖功、明心聖火、渡佛天指；秦假仙的半壁山河、鬼氣貫腦；神秘女郎的日光雲影、無極心法；七重冥王的藍田哭魂歸、女羅笑命，不只有中原的武功，還有來自東土之忍者神鶴佐木的黑流忍法，一百多種招式都有不同的動畫展示

遊戲進行中有20多首原布袋戲的配樂穿插，發行時會以雙CD單片驚喜價優待玩者。用鍵盤操縱布袋戲偶是什麼滋味？想和布袋戲英雄一起闖天下嗎？暑假前後，就可以玩到這個遊戲囉！

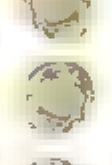


たまごっち®がゲームボーイででるよ！

寵物新樂園

聽過『寵物蛋』嗎？如果沒有的話，那你可真的是遜斃了！有關女星李美鳳、范曉萱、SOS姊妹的寶貝嗎？那就是最近令青年男女們為之瘋狂的寵物蛋呢！別小看它的魅力，能漲到原價二十倍的程度，那可就能夠知道其受歡迎的程度了。

如果的有話，那你知道現在的寵物蛋有多少種嗎？有數十種之多哟！除了日本原產的BANDAI雞之外，在日本、大陸、香港及我們居住的台灣，到處都有各類品種的寵物蛋，有台灣雞、日裔大陸雞、恐龍、狗、貓等，多到真是數不清！









小小不起眼的寵物蛋，為什麼有這麼大的魔力，讓許多青少年甘願為它奉獻青春，照顧它一輩子呢？本刊特地製作了此次的專題企劃，讓各位讀者們都能夠瞭解寵物蛋的來龍去脈，以及電腦上相關的寵物系列介紹，還有教養心得篇哦！不論你是否瞭解寵物蛋，都應該來看看本專欄，免得與時代脫節，和女孩子聊天時找不到話題哦！

最後，奉勸各位一句話：小心！寵物蛋就在你身邊！



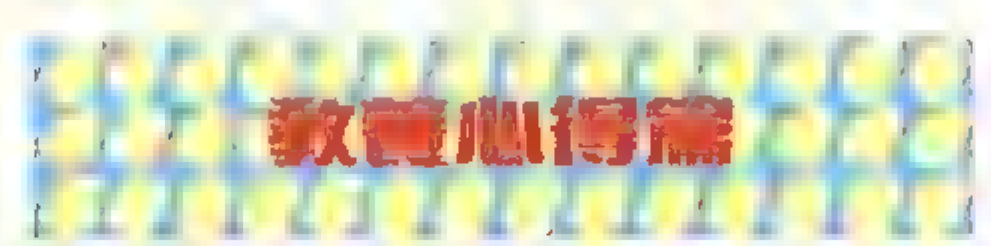
蛋裡乾坤知多少—

從寵物蛋談起

「小鷄叫了，快看看是怎麼一回事！」

「啊！我把小鷄放在公司了，要趕快回去拿，要不然牠會死掉的！」。

曾幾何時，像這樣的對話已經充斥在大家的身邊，對新新人類來說，假如身上這麼一隻最新的「電子寵物」，似乎就是個落伍的老土一般，每天聚在一起的新話題，就是我家的小鷄又長大、長胖了些，要不就是他家養的「恐龍」又變成了什麼新模樣？

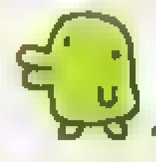




寵物蛋與你見面



就一個簡單的電子儀器來說，「寵物蛋」提供的功能還不算少，橢圓形的大小差不多才不過五六公分長、三四公分寬；由於可以顯示時間，不少人也把它當成隨身攜帶的電子錶。在一開始時，只能看到一個「鷄蛋」在螢幕的中央，必須等設定時間之後，再等個五分鐘，才會誕生出新奇的外星生物，接下來，大家的「苦難」或是「歡欣」才剛剛開始。



吃喝玩樂樣樣來



這個原本圓圓、黑黑的小點，在來到新世界之後的呼聲，並不是為了多吸點新鮮空氣，而是肚子餓了！這時大家就得手忙腳亂地餵他吃東西。日本鷄有「飯」和「零食」兩種選擇，每吃一碗飯，滿意度便會加一，但體重會隨著年齡而有不同的改變；若吃零食的話，並不會增加滿意度，但會使快樂度加一，且體重也會增加兩克。台灣鷄在食物的選擇上，雖然多了飲料一項，不過吃零食並不會增加快樂度，也不會增加體重，所以如何拿捏就很困難（根據







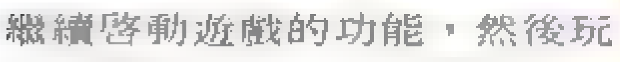
說明書上說，吃多或吃少都會生病），而飲料則是一天可以喝十五杯，像筆者都是每一餐喝兩瓶，有空再餵一瓶。

吃飽了的小雞，可不能就一天到晚就好吃懶做地在那裡跳跳跳吧！所以有空就陪他玩玩猜左右的遊戲吧！比賽的規則採五戰三勝制，千萬記得要想辦法讓小雞贏喔！否則他的快樂度可是無法增加的，而且等長到一定的年紀之後，每玩一次遊戲就會瘦一克，跟飲食作適當的配合之後，可以妥善地控制小雞的體重。原則上來說，八歲以前的小雞以每歲五公克來作一個標準，而八歲以後的小雞則要把體重控制在五十五克以下，要知道太肥的小雞可是容易短命的。

對技巧高一點的玩者來說，猜左右可以很容易地抓到時間差，玩久了可能會有點乏味，因此，台灣雞還多了一個『猜比七大比七小』的遊戲，這就純粹靠機率了，賭性堅強的一點玩者可能會比較喜歡這個功能，尤其在幫小雞減肥的時候，這總是比較有趣一點。



只懂得陪他玩也是不行的，多念點書、多些教養，才是養一個寵物最重要的！不過，平時也不能過分嚴厲，要等小雞做錯事的時候，像是沒事亂叫了，明明肚子餓又不肯吃飯啦，或者叫他陪你玩偏偏又不肯喔！這個時候，就得拿出作主人的尊嚴，好好地訓他兩句。在陪台灣雞玩耍的過程中，若經常玩到一半就中斷，接著在螢幕上棒子圖示並未消失前（即代表遊戲A的功能鍵），繼續啓動遊戲的功能，然後玩到一半再取消，如此週而復始，相信不到十次，有個性的小雞就會搖搖頭不陪你玩了，這時也是好好調教他的時候了。



然而，若小雞在遊玩時輸的次數很多，或者明明快樂度已經滿了，卻偏偏不斷地跟他玩遊戲，還有無緣無故地對他亂發脾氣等，都會降低小雞的教養程度，不可不注意！



愛乾淨的小雞，在糞便臭氣沖天的環境下很容易就會生病，但是他在排泄時，卻不懂得提醒你來打掃，所以，身為主人的你就得勤快點，沒事就觀察一下，要不然等小雞生病的時候，旁邊就會出現一個小小的骷髏標記，這時得帶他去看兩次醫生，要不然的話，就是那句廣告詞－「不愛我，死給你看！」小雞真的會一命嗚呼，或者變成幽靈、或者長出光圈，但都留下一道十字架供人們憑弔。



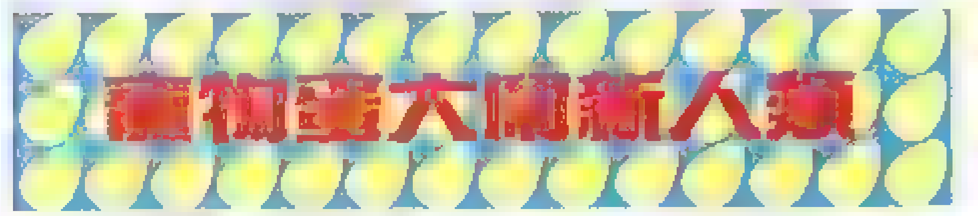
除了在上述中不時穿插的內容之外，台灣雞更多了一個有關「天氣」的功能，並因應有出大太陽、下起傾盆大雨、飄落片片雪花等狀況，玩者們就得忙著替小雞戴起帽子來遮陽光，或者撐傘躲雨，要不就圍圍巾禦寒，雖然常常有夜裡出太陽等不合理的情形，但特殊事件多了點，總是比較好玩。



最後，忙了一天，小雞終於安安靜靜地躺在床上休息了。在陣陣的呼聲傳出時，別忘了把小燈熄滅，讓他就這麼無憂無慮地一覺到天亮。不過，日本雞一將電燈關閉之後，就黑漆漆地一片，只能看到鼾聲不斷飄出，台灣雞則會以反白的方式，秀出小雞的睡姿。所以整體來說，筆者對台灣雞的評價較高，但就外觀與保存性來說，「即使」在去



除媚外的觀念之後，筆者還是會想「留」隻日本雞，當作這一段經驗的回憶（注意，是留而不是養喔）。



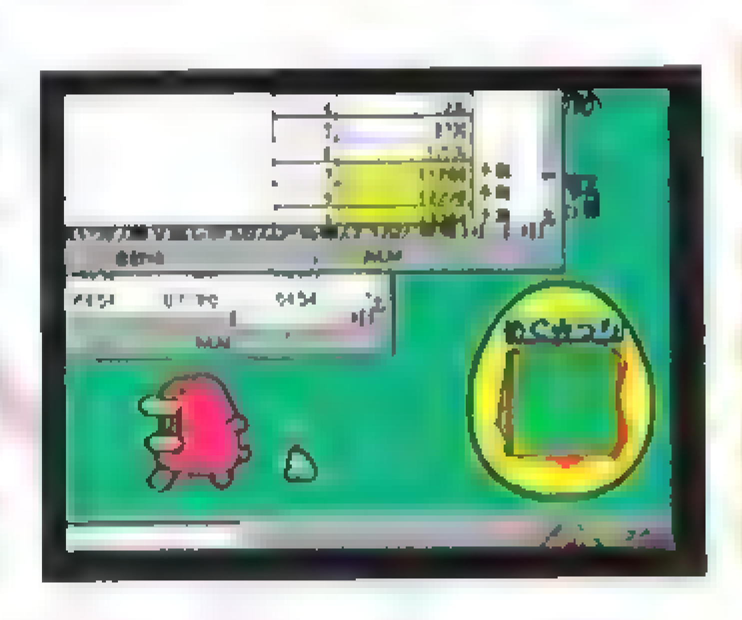


日本的發展情況



說到這一股旋風的由來，沒錯！這是由我們的鄰國日本所傳來的。早在去年十月，由執遊戲界之龍頭的萬代（Bandai）公司，推出了第一代的「寵物蛋（Tamagotch ）」，定價一千九百八十元日幣，但一開始並未受到大家的注目；直到十一月，由安室奈美惠帶著「牠」，出現在螢光幕上之後，才引發一股無法抵擋的搶購風潮；即便原公司設置在大陸的製造工廠日以繼夜的生產，也無法應付接踵而來的訂單，所以在長期缺貨的情況下，黑市價格不時傳出新高，據說曾經高達四萬日幣！天啊，二十倍耶！







不過，由於一開始所販售的機種只能飼養一次，所以不少人頗有微詞，所以從今年二月開始的版本，除了在外型上更為美觀之外，更提供了「重置（Reset）」的功能，所以使這一股熱潮持續不斷，許多學生們更是連課也不上，只顧陪小雞玩、餵小雞吃飯等，逼得文部省下令禁止學生帶「寵物蛋」到學校。不過這麼一來，可就苦了不時就勞苦功高的母親，在家洗衣燒飯之外，還得多花一份心力來照顧這個難伺候的小東西。



台灣的演變情形

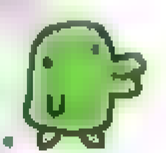


台灣的發展略嫌慢了些，一開始是聽說SOS姊妹託人從日本帶了對「寵物蛋」給她們，接下來也聽說小魔女范曉萱也逃不過「牠」的魔力吸引。但要說到量產，似乎是三月底的事情，先是在光華商場和INOVA資訊廣場等地，陸續看到「寵物蛋」的芳蹤，接下來則是一些販賣電視遊樂器的商店；雖然從外型看來相當平凡，打開包裝之後，除了一份簡單的說明書之外，並沒有其他標示的文字，但在沒有其他比較的情況下，大家也都趨之若鶩，很快的，售價就從原來的七百五十元，先漲到九百八十元，然後還不滿足地一度到達一千兩百元！

而「日本雞」也適時地切入市場，價格也曾經高達一千八百元（別忘了，日幣定價才一千九百八十元），不過，這高檔的行情到一家著名的電子辭典連鎖店，在報紙上打出一隻六百五十元的訂購價之後，開始有了轉變；雖然廣告上註明要五月以後才交貨，而且數量有限，但還是在短短幾天之內，就接獲了相當大量的訂單，「寵物蛋」的戰國時期就將展開。



貓、狗、恐龍陸續登場

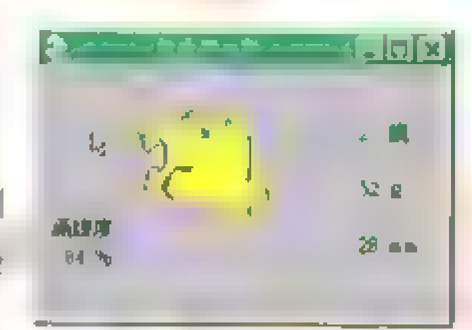


由於日本和台灣的「小雞」長久處在缺貨的狀態下，加上秉持了「模仿」的天分，許多類似的產品相繼推出；首先登場的是第一代的「恐龍

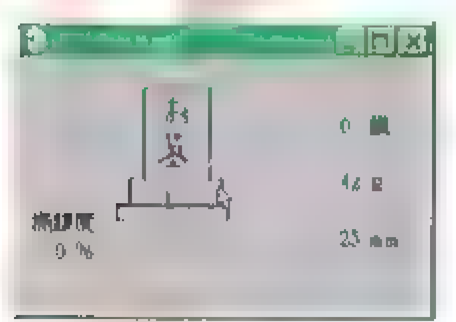


蛋」，雖然這一代並沒有連線的功能，但由於新奇、且價格較為合理，所以搶佔了第一波的空缺，而且把主力消費群鎖定年紀較輕的小男生，與小鷄以女性為購買主力作為區隔，而接下來推出的「寵物貓」，和前一陣子才推出的「寵物狗」，則是希望兩者通吃。





在遊戲的內容方面，「寵物貓」與「日本鷄」的玩法如出一轍，而「恐龍蛋」則和「台灣鷄」沒什麼兩樣；不過，目前也推出了透明外殼的第三代「日本鷄」，程式內容也和「台灣鷄」完全相同，看來，有關技術合作一事，該不是空口說白話。其中較為不同的，該是最新推出的「寵物狗」了，雖然基本上看來只有八個功能，還由於提供了四個功能鍵，所以其變化並不會比較少，而且加上了背景的變化，感覺上較為豐富。





陸海空寵物三軍



根據一些可靠的消息指出，從五月開始，台灣將由知名的廠商，以自行研發的方式，陸續推出六種不同生物的機種，一開始當然是還「鷄」囉！不過機能有無新的突破就還不甚清楚，而日本也將陸續推出一些新款的「寵物蛋」，包括了









「天使」、「甲蟲」和「鯨魚」等，散佈於陸、海、空的各種生物，聽說第三代的恐龍蛋也「眞的」加入了連線對戰的能力，還聽說有五個按鈕？！不過在看到東西之前，筆者還是多保留一下，免得有道聽塗說之嫌。

當然，其它的附屬周邊也相繼問世，像Super Game Boy上也推出了一款可以同時飼養三個蛋的軟體，在Windows 95上也有類似的程式，甚至還有二搭人的產品，當兩個人對話時，所飼養的小鷄還會聚在一起玩耍、進食呢！



心動嗎？如果你平時並沒有其他的嗜好，空閒的時間又很多的話，「寵物蛋」的確是一個消磨時間的好幫手；但對學生、醫生和一些需要專心的工作來說，可能就不是那麼適合。話說回來，雖然在飼養「寵物蛋」的同時，大家可以分享心得，培養愛心，但也請記住，這不過是個以高科技研發出來的產品，與眞實的世界還是有那麼點差距，千萬不要對他付出太多，到最後連眞的該珍惜的都搞不清楚的話，就有點本末倒置了！





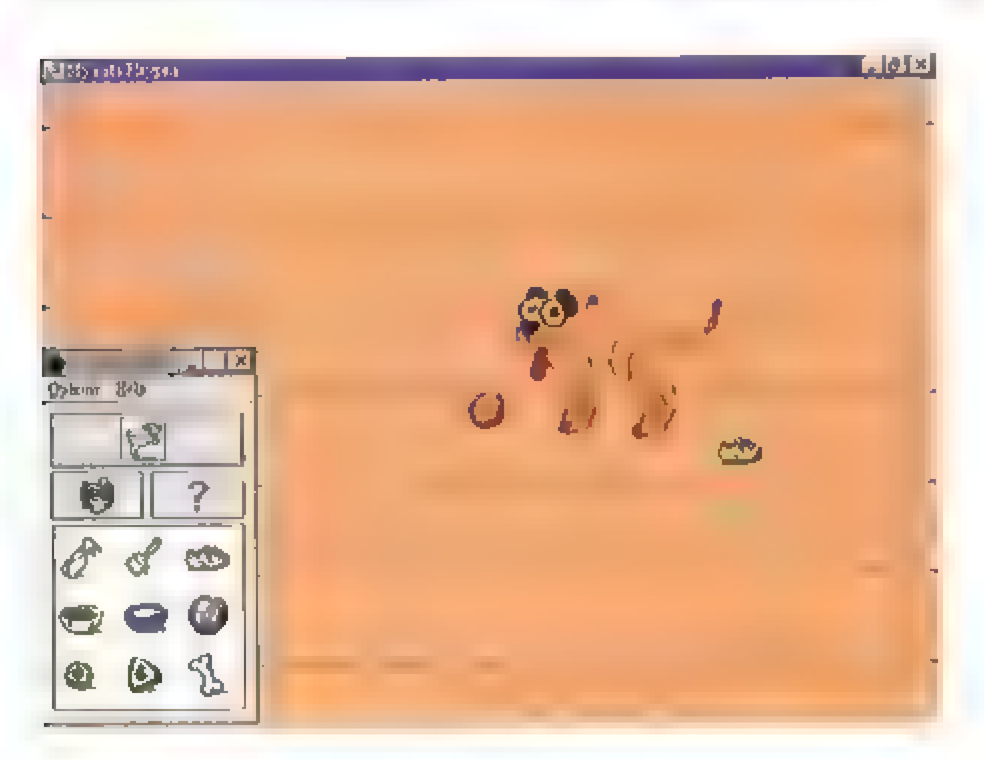
螢幕的彩繪師
螢幕保護程式

以前盧卡斯公司曾經以「星際大戰」爲主題，推出一套結合聲音、動畫等效果，並在螢幕長時間顯示同一畫面的時候，就接掌程式控制權，以展示一些動畫場面，他們把這套程式稱爲「螢幕娛樂器（Screen Entertainment）」。的確，現在的螢幕保護程式，早已經提供了更多的娛樂效果，以帶給大家更多的快樂，特別是讓許多可能因居住或其他實際問題而無法飼養寵物的玩者，在電腦裡替動物們找了一個新的家。



人類最忠心的朋友—狗

從很久以前，狗就與人們種下了不解之緣，其用途也相當廣泛，從英勇的看門犬，到以賞玩爲主的迷你犬等，都先後進駐大家的屋內，成爲許多家庭中不可或缺的一份子；但在大樓林立、房間狹小的都市叢林裡，很多人都無法享受一開門，就有小狗搖著尾巴迎接的快樂。



而由美國PF Magic公司推出的〈狗狗小站



（Dogz）〉，除了可說是首開在視窗系統中飼養動物的風尚之外，更滿足了大家想飼養動物的心態，因此在剛推出時就相當受到大家的歡迎。從今天起，玩者們不僅可以看著愛犬在視窗系統中活蹦亂跳，可以替牠畫上多采多姿的外衣，閒暇時可以陪牠玩玩球、散散步，讓牠運動一下，要不就餵牠吃個飯，或者，在受不了牠撒嬌的時候，拿塊骨頭或是甜甜圈給牠當獎勵，也是不錯的。

想替心愛的小狗拍照留戀嗎？沒問題，程式中提供了「快照」的功能，讓你輕易地捕捉下牠的可愛姿勢，在高興時拿出來檢視一番，可是別有一番感受的喔！另外，當你暫時離開電腦，又懶得關機的時候，可以把小狗叫出來「看家」，除非使用者輸入正確的密碼，要不然小狗就會對他們吼叫，給那些非法入侵者一個教訓！

這套軟體除了國內廠商有正式引進之外，也可到國外原公司下載功能較少的展示版，網址爲

http://www.pfmagic.com/。

誰說杯底不能飼一養魚

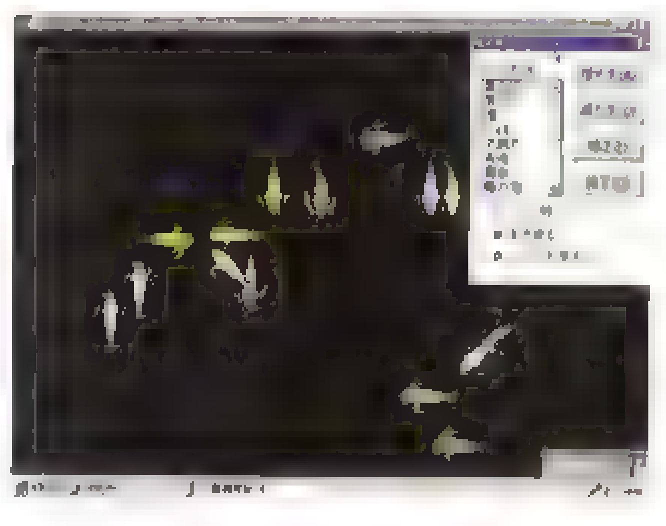
在中國人老祖宗的觀念裡，「水即財也」，例如當年郭富城在廣告片中，被潑了一頭水之後，使紅到發紫，從跑龍套的伴舞，成爲今天的四大天王之一。



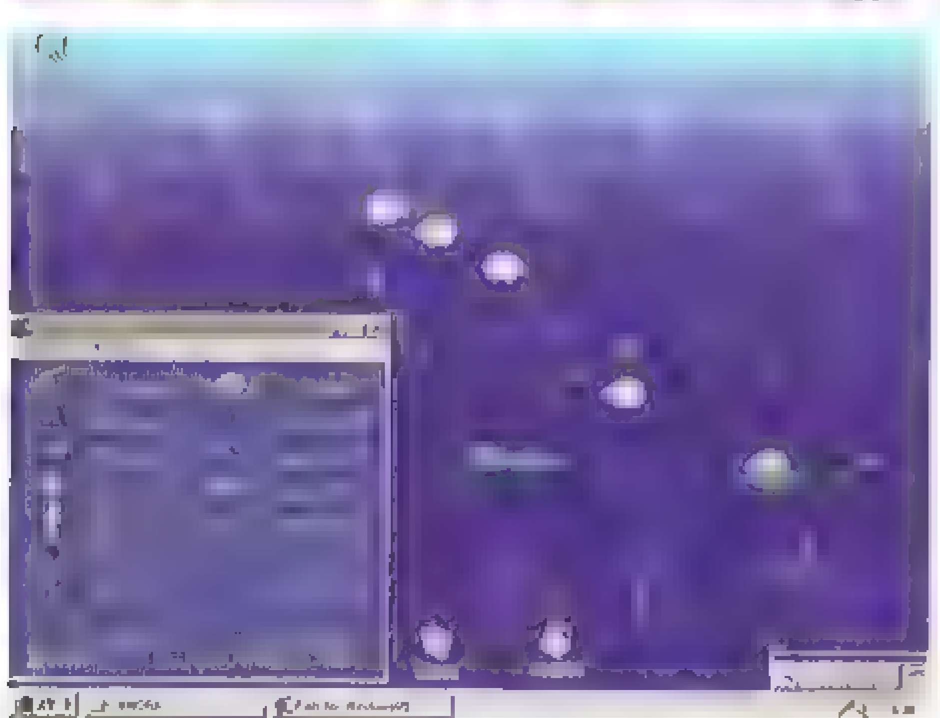


所以，放個魚缸、養些金魚、紅龍，可說是改運招財的基本招式。

在「電子鯉魚」這套由日本人開發的程式裡，把螢幕變成了一個大型的水池，使用者可以掛了召集散落的鯉魚，也可以進行餵食等命令，把鯉魚們養得肥肥大大的，而且還有許多不同花色、不同品種可供飼養，而且也可針對每一隻豢養的魚取不同的名字，讓你更有親切感。



而另一套「Fish of Windows 95」，則以螢幕爲小型的水族箱，並提供了數種不同種類的魚，讓大家自行選擇，而且可以設定一次要在螢幕上出現的魚種與數量，註冊以後還有更多的選擇，



是大家不錯的參考。喜歡的人可以到專門提供日文軟體的站台：http://www.dj.net.tw/~gansan裡找一找。

高貴的神秘使者一貓

累積了〈狗狗小站〉的經驗之後，PF. Magic再接再勵推出了以「貓」爲主角的〈喵喵小站(Catz)〉，而除了主角換成高傲、略帶些神秘色彩的貓咪之外，當然也新添了不少的新玩意。



好玩的小貓喜歡自顧自地四處玩耍，所以不妨丟給牠一團毛線，看著牠與糾纏在一起的線條搏鬥，或者拿出如尾巴般的「逗貓棒」，看著小貓爲了撲住它而跳躍飛奔。當然，在吃東西的時候，也是貓咪也吸引人的時候，牠們喝牛奶時的可愛神情，還真叫人著迷呢！



而與前作相較之下，最特別的地方，該是加入了「配角」一老鼠吧！只要拿出「乳酪(Cheese)」誘惑那尖嘴長鬚細尾的小東西，從櫃子的角落裡、從牆壁的隙縫處，老鼠就會跑出與貓咪「玩遊戲」，當然，誰玩誰還不知道，殊不見如今的寵物貓有誰會抓老鼠呢？

同樣，這套軟體除了國內廠商有正式引進之外，也可到國外原公司下載功能較少的展示版，網址爲http://www.pfmagic.com/。



溫柔婉約身似雪一綿羊

這個由日本人開發的小玩意，雖然體型小了些，但可以經由「偵錯模式」，一口氣出現一大票伙伴，在畫面上縱橫來去，而且可以完全接受你的指揮喔！

透過所下達的命令，小羊們除了一些基本動作，如走動、站立、翻滾、打呵欠、上個大小號

之外，更可以展現最知名的「火球澎澎」從大空中進入大氣層中，身上的白捲毛因摩擦而燃燒，最後掉入浴缸中好好地泡一泡澡。除此之外，也可能作個被黑綿羊追的惡夢，或者被幽浮抓進飛碟裡，當當被實驗的對象，不過放心好了，他不會被支解的！



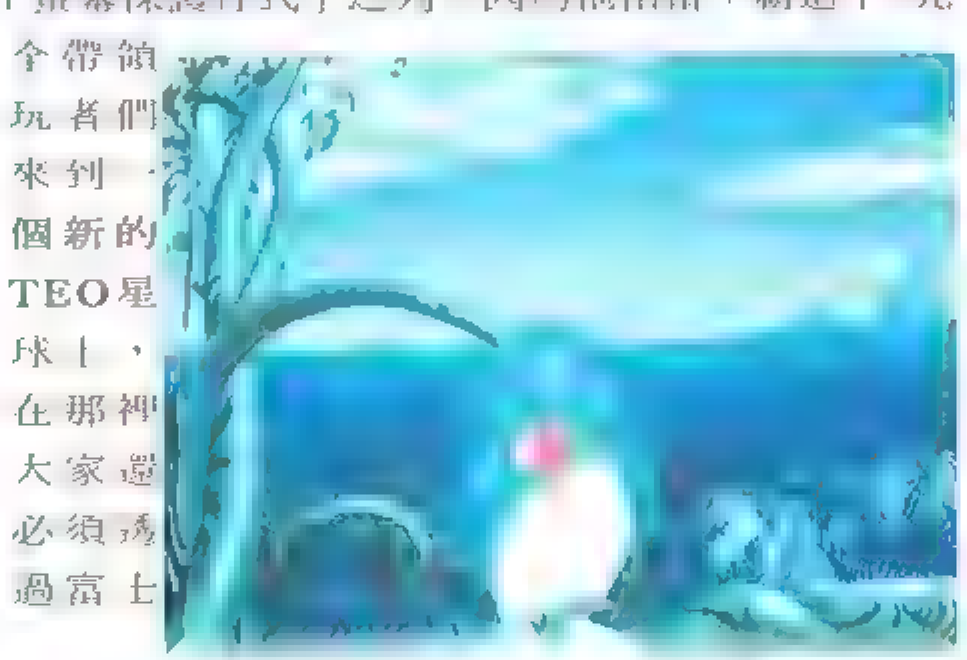


除了基本的飼養小羊之外，原作者最近在日本又推出了另一套同樣以小綿羊為主角，但結合CG動畫和卡通錄影畫面等效果的螢幕保護程式，把原本「傳說」中的拍照場景，轉化為另一類的畫面，保證叫大家耳目一新。可惜的是，並沒有引進國內，但就原先的飼養程式來說，可以到清大的網站下載已經中文化的版本，網址為http://Oz.nthu.edu.tw/~g853838.html。





這一套產品，原則上來說，應該是不能列在「螢幕保護程式」之列，因為牠相當「霸道」，完全帶領玩者們來到一個新的TEO星球上，在那裡大家還必須透過富士





通公司附在包裝盒內的「TEO感應天線」和「超音波口笛」，才可以與遙遠的TEO星球接觸，並一步一步地與該星球上最討人喜愛的Fin Fin海豚鳥交朋友！

這一套產品強調的重點不是別的，正是富有人工智慧的互動式生命系統，而且玩者們必須認真地投注愛心，小心呵護Fin Fin這個容易受到驚嚇的小可愛，才會拋開戒心地向你撒嬌，在你面前引吭高歌。

另外，由於將整個背景切換為TEO星球，所以螢幕所顯示的場景便相當多樣，甚至還會有陰晴圓缺的變化。根據筆者手邊的資料指出，該星球的兩顆衛星將於某個特定的時間裡交會，屆時整顆星球將會陷入瘋狂的嘉年華當中，頗值得等待一試；而且未來還將有新版本問世，不僅將提供更多的場景，也會加入更多的功能，諸如多重視窗、螢幕保護程式等，顯示的畫質與色彩也將提高，使畫面更為精緻美麗。

對Fin Fin有興趣的讀者，不妨到他們的網站參觀參觀，上面分別提供日、英文兩種模式供大家選擇，網址為：http://www.teo-world.com。





有沒有搞錯？！這東西也叫「寵物」？現代人的品味還真是不同啊！普通的正常生物已經不能滿足大家了，非得找一隻奇形怪狀的「怪物」來螢幕上大鬧一番，但既然是供人們飼養，所以可以用不少工具來輔助一番：用變形槍（transformer）來替牠整型美容，用嚇人箱（Pop box）來陪牠玩遊戲，嗯，連個性也獨樹一格，真是酷斃了。

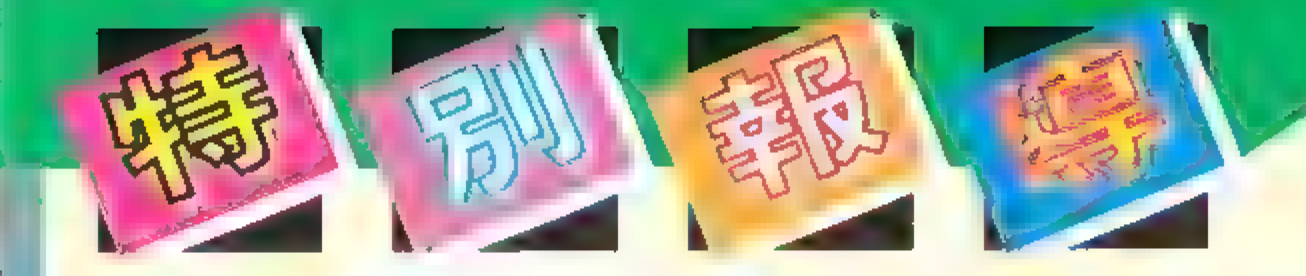




除了玩者陪怪物玩耍之外，為了討主人的歡心，牠也會不時在旁邊耍寶，自由自在地改變外貌，像是變成頭重腳輕、或是縮小成一丁點大；當然，這一套同樣由美國PF.Magic公司推出的最新作品，擁有的「快照」功能比前兩個作品更強，瞬間就可以拍下各種不同的姿勢，再讓你決定哪些才是你想要的！

同樣，這套軟體除了國內廠商有正式引進之外，也可到國外原公司下載功能較少的展示版，網址為http://www.pfmagic.com/。

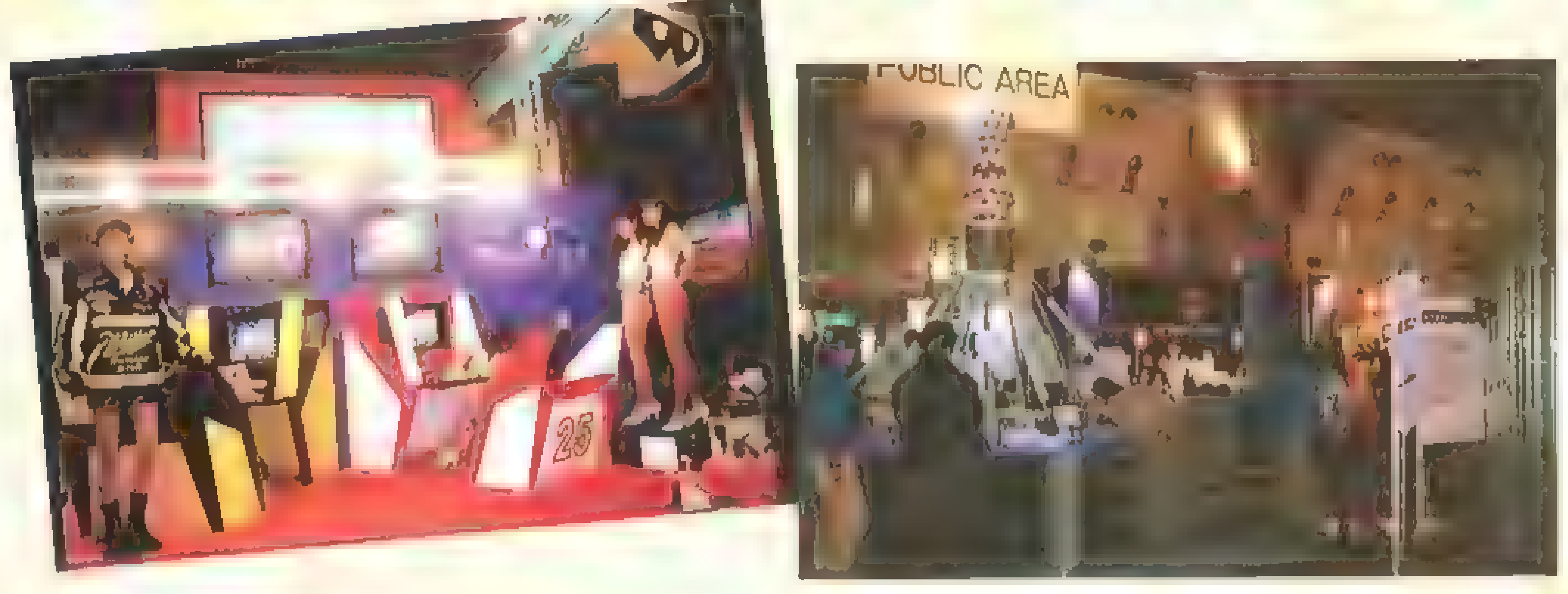




／蔡承澔

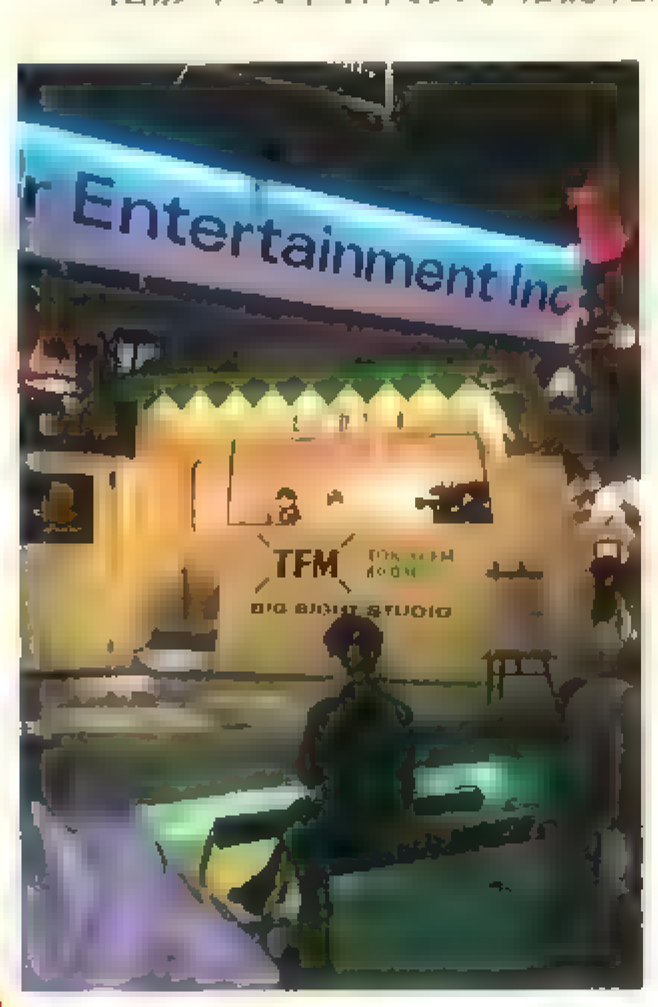


Tokyo Game Show '97特別報導



去年由CESA（Computer Entertainment Software Association）所舉辦的第一屆Tokyo Game Show，在眾多廠商的合作下獲得了玩家一致的好評，因此CESA就積極地進行第二屆的預備活動；由於許多參展廠商的大力支持，因此在展覽的面積上大幅增加了百分之五十的面積，一共有一百零四家公司參展。至於在前一次由於採用全面售票的方式，使得會場總是擠滿了一般參觀者的這個狀況，也在許多廠商的建議下區分為特別招待日及一般日，使得媒體的記者可以在較寬敞的環境下進行採訪。

由於本次筆者代表了雜誌社來進行展覽的採訪，因此在特別招待日（四月四日）當天，就和朋友一起坐著通往臨海副都心的百合海鷗號，前往位於有明地區的東京國際展示場。有明這個地區，是由填海造陸所形成的一塊海埔新生地，在東京都的積極開發下，這個地方也形成一個重要的副都心，除了有國際展示場這個可以舉辦大型展覽會的地點外，日本富士電視台的新大樓也位於這塊地區，其他像是新的社區以及相關的建設，使得這個地區顯得生氣蓬勃。



現在我們將話題轉回展覽的內容。從CESA所提供的資料來看，各遊戲平台展出的Title所佔的比例各是：

表一：各遊戲平台展出的Title比

遊戲平台	所佔比例	
	本次	上次
Play Station	45.1%	44.9%
Sega Saturn	31.2%	30.1%
Windows 3.1 & 95	10.0%	8.0%
Nintendo 64	5.2%	3.8%
Macintosh	1.7%	2.5%
Nintendo Game Boy	1.3%	1.4%
SNK Neo-Geo	1.1%	0.8%
Nintendo Super Famicom	0.9%	3.3%
其他	3.5%	5.2%

從這個表裡我們可以看得出，展出了軟體是由Play Station（以下簡稱PS）以及Sega Saturn（以下簡稱SS）佔有了大部份的比例。曾經紅極一時的任天堂公司所擁有的Super Famicom（以下簡稱超任）以及新一代的主機Nintendo 64（以下簡稱N64）的軟體佔有率下降了。在這個趨勢下，是否任天堂公司就會在這一波新一代主機的戰爭中消失呢？就是值得我們多加觀察了。

在各種遊戲平台上所推出的遊戲種類，CESA所提供的資料中也詳細地以百分比列出各種遊戲所佔的比例：

表二：各種遊戲所佔的比例

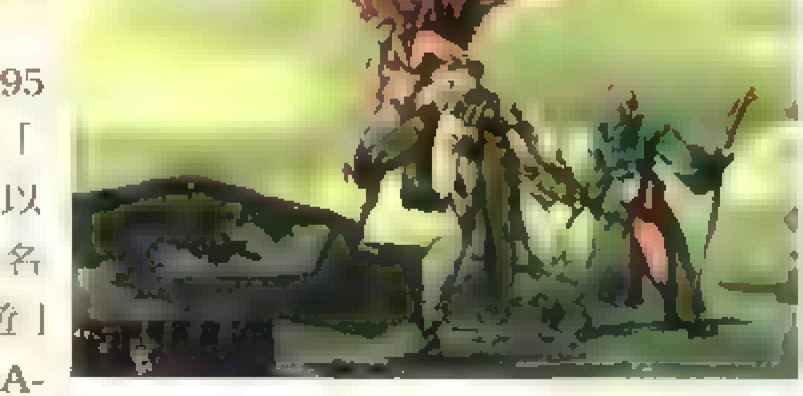
遊戲種類	所佔比例	
	本次	上次
模擬遊戲 Simulation	23%	19%
動作遊戲 Action	17%	7%
冒險遊戲 Adventure	12%	8%
角色扮演 Role-Playing	10%	5%
射擊遊戲 Shooting	9%	8%
運動遊戲 Sports	5%	17%
解謎益智 Puzzle	5%	4%
賽車遊戲 Racing	4%	1%
其他	15%	31%

從這個遊戲種類的佔有率來看，屬於遊戲主流的角色扮演遊戲以及模擬遊戲仍然佔了相當大的比例；進入次世代之後，動作遊戲以及冒險遊戲的數量也隨之增加，形成了如今的局面。現在我來看看這次展覽中各家公司的展覽內容。



以「A列車」系列聞名的ARTDINK，在這次的展覽中展出了「皇家騎士團Ⅱ（タクティクスオウガ）」的PS版，還有以設計機器人AI著名的「CARNAGE HEART」的新一代作品「CARNAGE HEART EZ」。除了這兩款遊樂器的產品外，ARTDINK在Windows 95上推出的「A列車5」以及國內譯名爲「俠客遊」的「LUNATIC DAWN Passage of the Book」則是會場上另外的注視焦點。





就以「A列車5」來說，這款支援了Power VR晶片的遊戲，除了保留原本所經營的電車及巴士外，還新增了航運及直升機的運輸規劃，形成全方位的交通經營遊戲。特別是配合了Power VR晶片的功能，可以隨時計算出各種不同視角的畫面，更是相當地吸引人。可惜的是目前支援Power VR的遊戲還不是很多，因此未來的發展還有待觀察。





同時跨足於出版業的ASCⅡ公司，在它們的展示攤位上有一系列的工具程式。這一系列包含了「RPG 工具95（RPGツクル95）」、「戰略RPG工具（シミュレーションRPGツクル）」等軟體，可以讓玩家在不需要會寫程式的情形下，也可以自己設計遊戲，自然也受到了許多玩家的喜愛。

至於在遊戲軟體上，ASCⅡ也將在電腦遊戲上知名的「特勤機甲隊（Power Doll 2）」移植到PS的主機上。在會場裡正撥放著以3D繪製而成的片頭動畫，感覺還算是不錯。



另外一款動作遊戲，則是講一位在夜裡玩著電視遊樂器的少年，因爲不知名的原因進入了遊戲的世界裡，在這了虛幻的世界裡，少年該如何的面對陌生的一切。這款遊戲在畫面上呈現的效果很特別，遊戲中的角色都有自己的風格，因此會是個值得期待的遊戲。

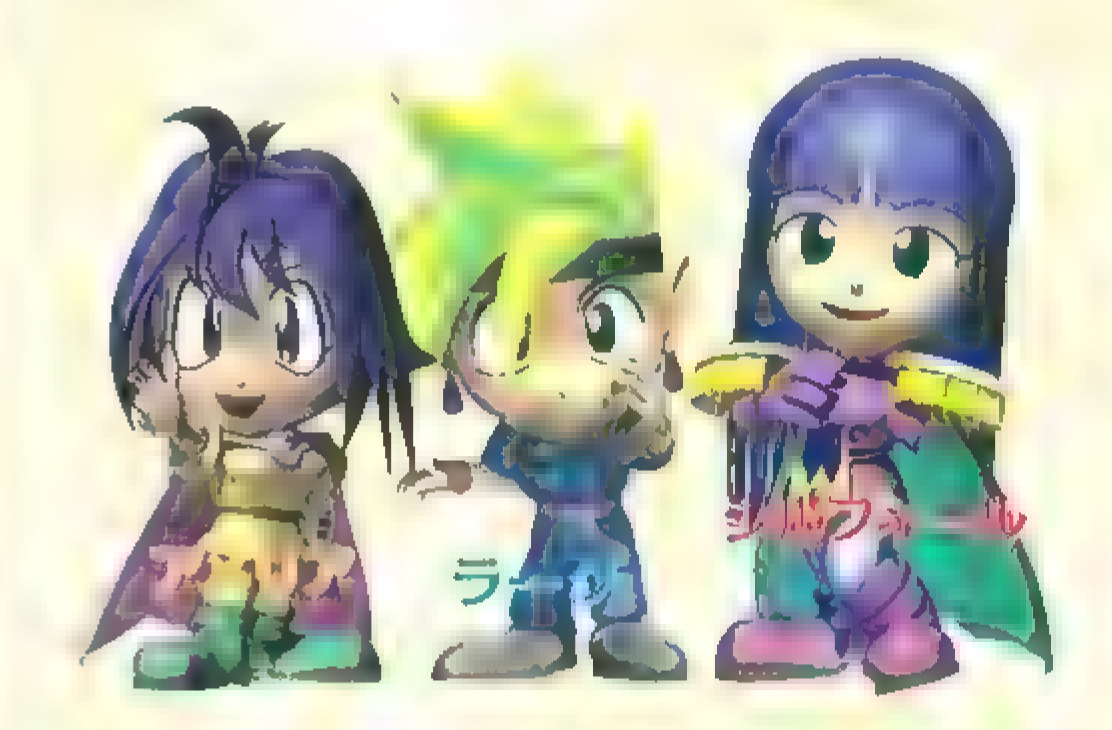




由數家公司所組成的ESP，可以說是SS的最佳生力軍了。在這次的展覽中，一口氣推出了許多款SS的遊戲軟體，無形的爲SS

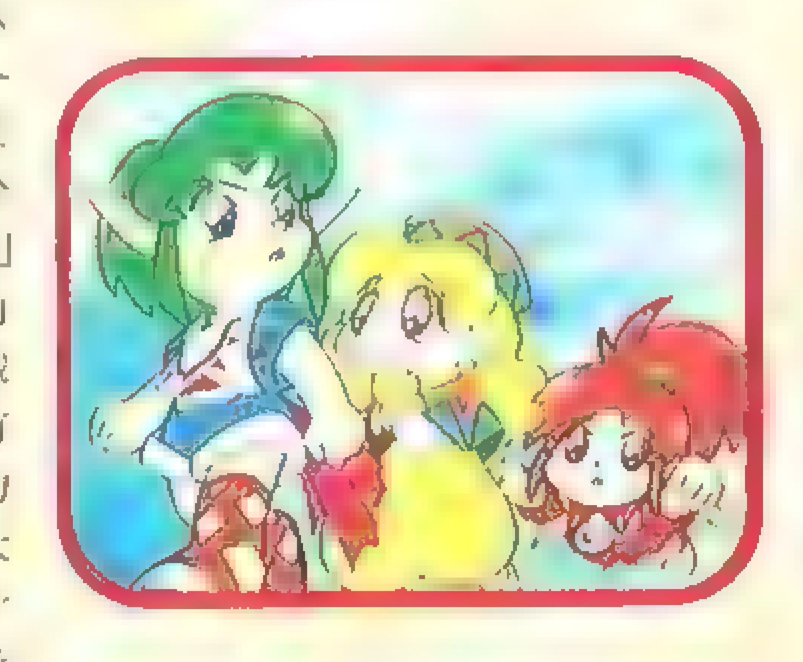
打了一劑強心針。

GAME ARTS的「GRANDIA」自從公開之後，就一直為許多玩家所期待著。在本次的展覽中，除了有許多段華麗的動畫外，整個遊戲的大致外觀也可以看得相當明顯了。在由多邊型處理的地形上，會隨著情節變更視角，使得遊戲能夠有很靈活的表現。



角川書店的「秀逗魔導士（SLAYERS）」是個很可愛的遊戲，這部作品的原作曾有電視、電影、以及漫畫小說中出現過，每一位角色都有著自己獨特的個性，在遊戲中，這些角色則是以接近二頭身的比例出現，由於所有的角色都是使用CG繪製而成的，因此有相當有趣的表現。

「魔法學園LUNAR」則是一款架構於「銀河之星」世界上的角色扮演遊戲，遊戲中有幾位可愛的角色以及大量的卡通片段。整個遊戲的系統和「銀河之星」大致相同，但由於角色的改變，因此也多了很多新的招式及動作。至於「銀河之星MPEG」則是同名原作的MPEG版，在支援了SS的MPEG卡之後，玩家可以獲得更高品質動畫。



以動作遊戲著名的TREASURE這次展出了「SILHOUETTE MIRAGE」，玩家所控制的兩位角色有著相當靈活的動作，配合了各式各樣激烈的動作及華麗的背景，使得這個遊戲充滿了熱鬧的氣氛。

在ESP的攤位上，同時也展出了SS版的「仙劍奇俠傳」。這個前年推出後引起一陣旋風的國產角色扮演遊戲，目前正積極的開發SS日文版，是否能夠在日本也造成相同的銷售情況，相信也是國內玩家所想要知道的吧！很可惜的ESP的攤位全面禁止拍照，因此筆者無法將這個情景拍攝下來。



以格鬥遊戲聞名的SNK公司，這兩年來雖然自己推出的主機已經漸漸地淡出市場，但是該公司的遊戲卻很成功地打入了SS以及PS的市場中，像是「武士道烈傳」這一款以「侍魂」角色為主所製作的角色扮演遊戲，從原本只推出NEO-GEO版，變成三種主機同時發售，可以說是因應市場的改變所做的市場調整。在會場裡，三種主機的版本都可以試玩，不過除了在戰鬥的時候可以用必殺技的輸入方式外，沒有太多的特點，對於喜歡「侍魂」的玩家來說，這款遊戲應該可以玩得很愉快吧！





出版「勇者鬥惡龍」的ENIX公司雖然已經加入了PS以及SS的開發行列，但似乎加入的時間太短，所以還沒有可以展出的相關軟體，因此只有展出一款N64的遊戲「ゆけゆけトラブルメカズ」。這一款軟體活用了N64的許多硬體功能，因此在遊戲的角度上並不像一般的動作遊戲那麼普通。遊戲中人物的動作有很多變化

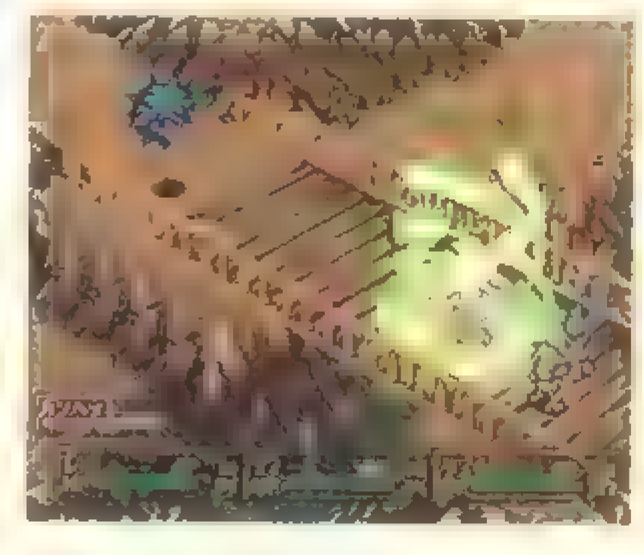


，就連攻擊頭目時也會有各種不同的方式，是個很創新的動作遊戲。





在本次的攤位上，CAPCON公司正在慶祝「洛克人（ROCKMAN）」系列的十週年。這個原本出自任天堂版的動作遊戲，目前已經有十幾款相關的遊戲了；隨著這十週年的慶祝，新一代的「洛克人X4」也初次登場。這款遊戲除了延續原本「洛克人X3」的系統外，也加強了遊戲的畫面表現。同時玩者也可以自由選擇控制的角色，如此一來就會有不同的結局。



在超任上有過盛名的「龍戰士（Breath of Fire）」也公開了第三代的畫面。遊戲所採用的是次世代主機所慣用的可變視角，同時地形也是採用多邊形所構成的，因此在某個程度上來說，有著不錯的視覺效果。筆者在會場稍為試玩了一下，只覺得遊戲的節奏不是很快，太多的劇情畫面，使得遊戲的進行顯得有些遲緩。不過這只是開發中的版本，也許到了發行的時候會有修正，因此只有拭目以待了。



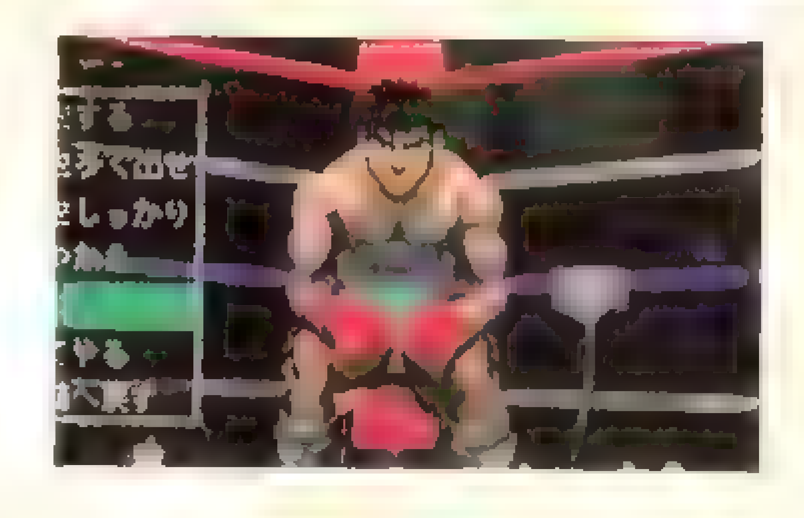
在次世代主機PS上第一款銷售突破一百萬套的冒險遊戲「惡靈古堡（BIO HAZARD）」，除了在PS上要繼續推出二代外，同時在SS上也要推出第一代了。不過筆者稍微玩了一下SS版的第一代，只覺得無論在畫面的解析度、材質的顏色、以及遊戲的流暢上，都比不上PS的版本。或許這是個尚未完成的版本，因此表現起來並不是那麼完美，所以只有等到正式的版本推出後，再來與PS版一分高下了。至於其 二代，在會場只有撥放著遊戲進行的錄影帶，從影片中看起來，遊戲在難度上可能略為增加了，敵人的數量以及攻擊的方式也變多了，恐怕會是個新的挑戰。



由於推出了「アンジェリークSpecial 2」這款美少女遊戲，因此這一次光榮的攤位展現出完全不同的風貌。在這裡光榮公司一口氣展出了數款不同平台的遊戲，像是在Windows 95上，就有「毛利元就・誓いの三矢」、「信長の野望・將星錄」、「水滸傳・天導一〇八星」、「Winning Post 3」等數款遊戲，其中將星錄是信長系列的第七款遊戲，而水滸傳則是在經過了這麼多年之後的續作。這兩款遊戲無論在畫面的風格以及遊戲的系統上，都和前幾款光榮的戰略遊戲有著很大幅度的改變，玩者所面臨的挑戰自然也就更大。

至於在遊樂器上，SS版的「續・七つの秘館」雖然只有以撥放錄影帶的方式介紹，但是這款遊戲的第一代所營造出來的詭異氣氛，仍然是值得讓我們期待下一代的表現。N64上推出的「麻雀64」則是一款強調人工智慧的麻將遊戲。





講談社自從踏入遊戲界後，就很積極地將旗下的卡通漫畫作品進行遊戲的開發。在這一次的展覽中，共有「攻殼機動隊」、「修羅の門」、「はじめの一步（台譯第 一神拳）」、以及「BOYS BE（台譯新戀愛白書）」等四款遊戲。

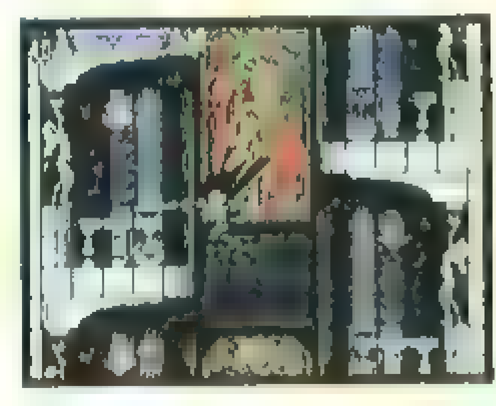


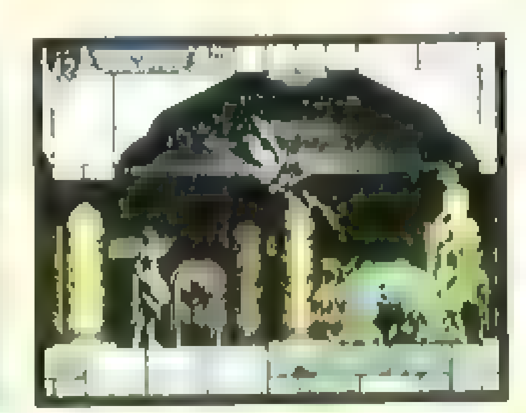
這四款遊戲除了「新戀愛白書」已經算是完成了之外，其餘的幾款都還只能以影片的方式來介紹。不過筆者很詳細地觀看過影片後，對於「第一神拳」中那幾位拳手的圖像非常的滿意，每 一位角色的個性以及特徵的抓住了，

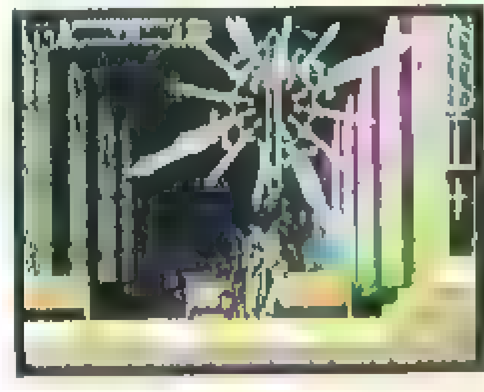
現在就只能等到有更進一步的資料時，才能夠瞭解遊戲的全貌了。



除了ARTDINK及光榮外，KONAMI是另外一家大量展示Windows 95遊戲的軟體公司，在這一次，KONAMI一口氣展出了「宇宙巡航機豪華版(GRADIUS Deluxe Pack)」、「NBA Power Dunker」、「幻想水滸傳」、「實況野球96(實況パワフルプロ野球96)」、「ときめきメモリアル對戰ぱずるだま」、及「ときめきメモリアル」這五







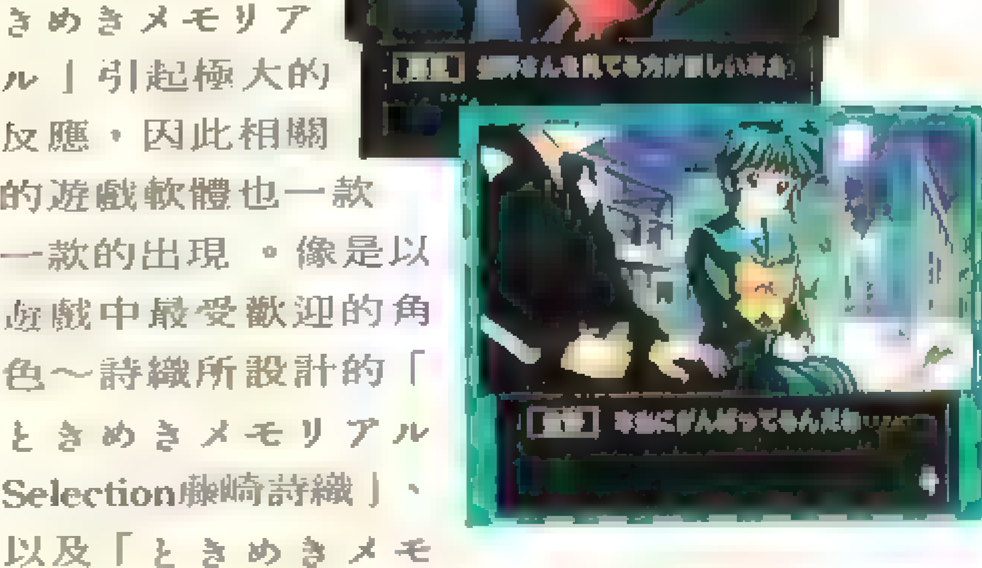


款遊戲軟體。在這裡面有許多曾在遊樂器平台上大放異彩的遊戲，移植到電腦上，也可以吸引許多的玩家的注意。

已經在PS上推出的「惡魔城X（惡魔城ドラキュラX～月下の夜想曲）」由於表現得相當好，因此更是眾多玩家目光的焦點。這款遊戲有著許多不同的裝備及武器，可以讓玩家所操控的主角來面對不同的挑戰。正當眾人的眼光還在PS版的惡魔城上時，KONAMI也即時擺放N64版「惡魔城64」的部份畫面，完全使用多邊形處理的主角，反而呈現出另一種不同的風貌。

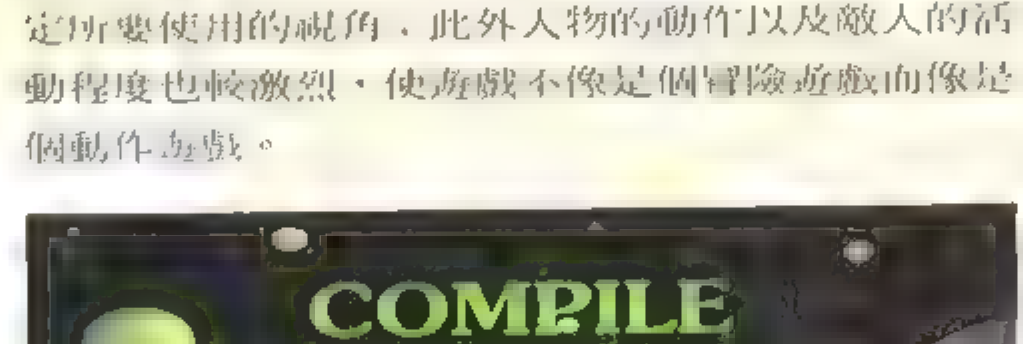


此外，像是N64版的「大盜五衛門」、「實況野球4」也都是會場中人群聚集的地點。KONAMI這麼積極地推廣Nintendo 64是為了什麼，筆者實在是不瞭解。畢竟在這個次世代主機的時代，N64已經漸漸失去了原先的光彩，就算是有了KONAMI的鼎力支持，恐怕也改變不了這個事實吧！



由於「ときめきメモリアル」引起極大的反應，因此相關的遊戲軟體也一款一款的出現。像是以遊戲中最受歡迎的角色～詩織所設計的「ときめきメモリアルSelection藤崎詩織」、以及「ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～」都是這一款遊戲走紅之後的相關產品。

KONAMI另一款讓人期待的遊戲是「METAL GEAR」，這一款遊戲到現在還是沒有提供任何的體驗機會，筆者從KONAMI送的一卷展示帶裡，看到了幾段遊戲中的畫面。整體的感覺和「惡靈古堡」有些類似，但是視角的靈活度卻比「惡靈古堡」要強了許多，玩者似乎可以自己決定所要使用的視角，此外人物的動作以及敵人的活動程度也較激烈，使遊戲不像是個冒險遊戲而像是個動作遊戲。



來到COMPILE的攤位，果然還是那一百零一



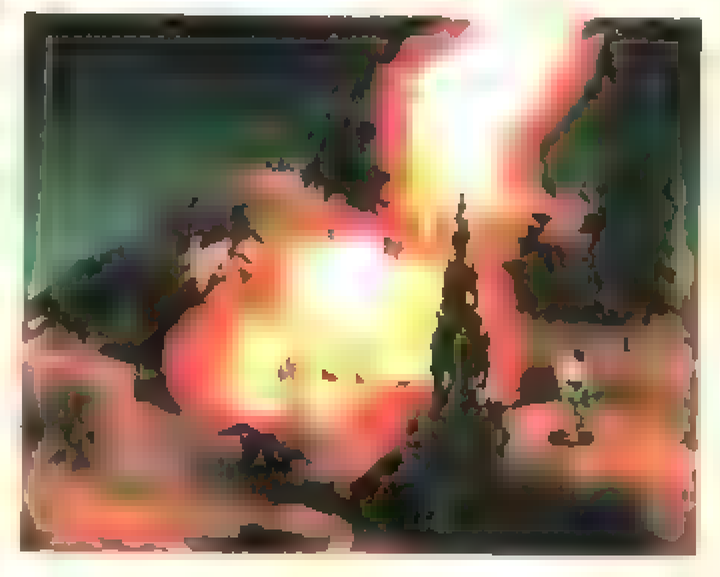
款的「魔法氣泡」。隨著SS版「魔法氣泡SUN」的推出，會場所舉辦的比賽自然就是以這款遊戲為主。會場中只見到一字排開的對戰機台，讓參賽者在互相競爭中奪取唯一的冠軍。

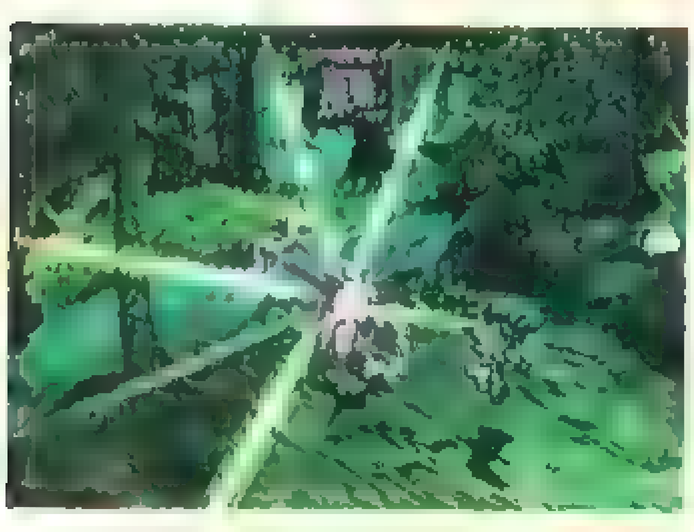


在前幾次展覽中都有驚人之作的SQUARE，在這一次的展覽中就沒有那麼讓人驚奇的地方了。在會場中除了「行星格鬥 2（Tobal 2）」算是新的作品外，其餘的作品在前幾次的展覽中全都出現過了。像是「Final Fantasy Tactic（以下簡稱FFT）」、「Sage Frontier（以下簡稱SAGA）」這兩款遊戲，則是提供了玩家有體驗的機會。筆者在排了好一陣子之後，終於如願以償地玩到了這兩款遊戲。



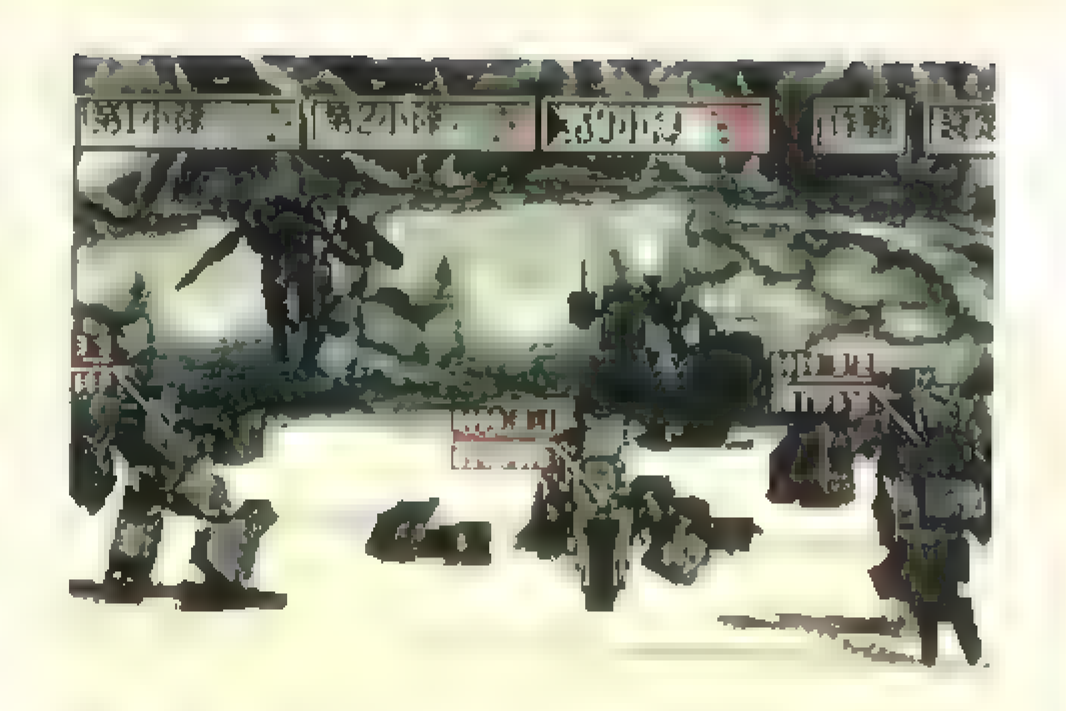
以FFT來說，若是各位玩家有玩過「皇家騎士團2」，應該會對整個遊戲的進行感到相當的熟悉，莫非業界謠傳的消息是真的嗎？這一款遊戲在視角的切換以及各種法術的效果下，還是維持著SQUARE一貫的華麗傳統，絕對不會在畫面上對不起玩家。至於SAGA這一款遊戲，由於體驗的時間並不是很長，因此筆者只能大略地瞭解遊戲的戰鬥系統，對於故事的進行方式以及劇情的走向，就沒有那麼多的時間來瞭解了。





在會場中同時展出的還有「Final Fantasy 4」以及「Bushido Blade」，這兩款遊戲在市場上都已經推出，因此筆者就不在這兩款遊戲上多做解說。

在展覽進行時，SQUARE在攤位中央的大螢幕上不停的播放著該公司作品的介紹。在眾多遊戲之中，「FRONT MISSION」的字眼出現在筆者的眼前，經過一番的等待後，才看到一支有關這款遊戲的影片。由於一旦都還在開發中，還沒有更進一步的資料，也無法詳細的解說。



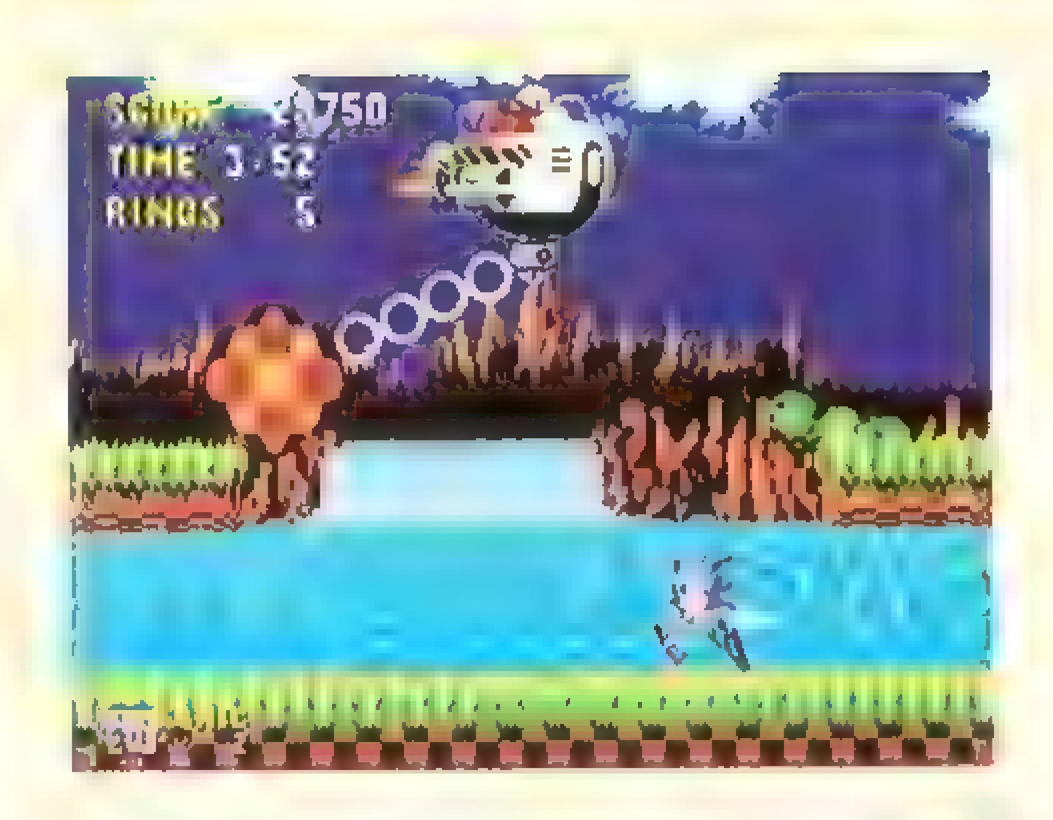


筆者認為本次的展覽可以說是SEGA最後的反攻，因為隨著PS在市場上的地位越來越穩固，SEGA方面若是不再加緊腳步的話，該公司的主機恐怕就會成為市場上的弱勢。因此在這一次的展覽中，SEGA可以說是展出最多新遊戲的公司。

在大型電動上很有名的「LAST BRONX～東京番外地」已經移植到SS上了。在這一次展出的版本雖然只有30% 的完成度，但是看過的人沒有一個不露出吃驚的表情在前幾款格鬥遊戲中，由於主機性能的影響，使得不得不採用低解析度的這個缺點，形成SS最大的致命傷；但是這一款遊戲不但使用高解析度，而且遊戲的背景以及人物的動作等都沒有感到有偷工減料的感覺。

SEGA公司永遠的名作「音速小子」也在這一次公開了最新版的遊戲「SONIC JAM」。遊戲中除了將SONIC由原本的2 D畫面升格為3D的動作遊戲





外，同時還附上的前四款的SONIC遊戲在同一張光碟中。由於畫面由2D轉變爲3D，因此在速度感上沒有前幾作那樣的感覺，不過由於遊戲的開發度還很低，一些地點都無法進入，因此也無法從展出的版本得知遊戲的全貌。

「SKY TARGET」是另一款移植自大型電動的遊戲。不過在這裡筆者要給它很嚴厲的評語，因爲遊戲中不但所有出現的飛機的模型都不如大型機台的版本，就連材質、地面的處理都不是很令人滿意。因此這個遊戲若是以目前所看到的狀況來說，可以說是不及格的狀況。

SEAG同時的展出了幾款Windows 95的軟體。「帝國華擊團・電腦俱樂部」是一款以「櫻花大戰（サクラ大戰）」角色爲主的螢幕保護程式。裡面除了有螢幕保護程式，還有壁紙集可供玩家使用。「電腦戰機VIRTUAL ON」還推出了對應MMX的版本，這款遊戲在支援了MMX晶片後，所表現出來的效果甚至比遊樂器的版本還要好；除了解析度提高外，角色的影子也不再是一團圓形的黑影，而是隨著角色的不同而有不同的影像。



如果說SEGA是SS的指標，那麼SONY無疑就是PS的指標了。在這一的展覽中，SONY也是展出了數款相當精製的遊戲軟體，不過在新遊戲的數量上，由於SONY不像SEGA自己有那麼多的研發小組，因此數量上自然也吃了點虧。

SONY所推出的遊戲，有幾款有著相當不錯的創意。首先是筆者曾經提過的「PARAPPA the RAPPER」這一款音樂遊戲，玩者必需要隨著節拍按下適當的按鍵，讓畫面上的角色做出正確的動作。遊戲中除了音樂很好之外，畫面的效果也很特殊。至於另一款解謎遊戲「I.Q.」則是方塊遊戲的變種，玩者所控制的角色必須要在方塊將主角壓扁之前，將畫面上的方塊清掉。規則說起來很簡單，但是玩起這款遊戲時，還是會讓人手心冒汗的。

在比較正統的遊戲中，「戰鬥國家－改－」是沿續前作「戰鬥國家」的戰略遊戲，遊戲的規則可以說和「大戰略」大致相同，在畫面的表現上也和大戰略類似。「ALUNDRA」這款四月十一日上市的遊戲則是動作RPG，玩者所控制的角色在機關重重的迷宮裡，要使用各種的動作來解決問題。從會場的反應上看來，「ALUNDRA」是一個讓玩家會投入不少心力的遊戲。



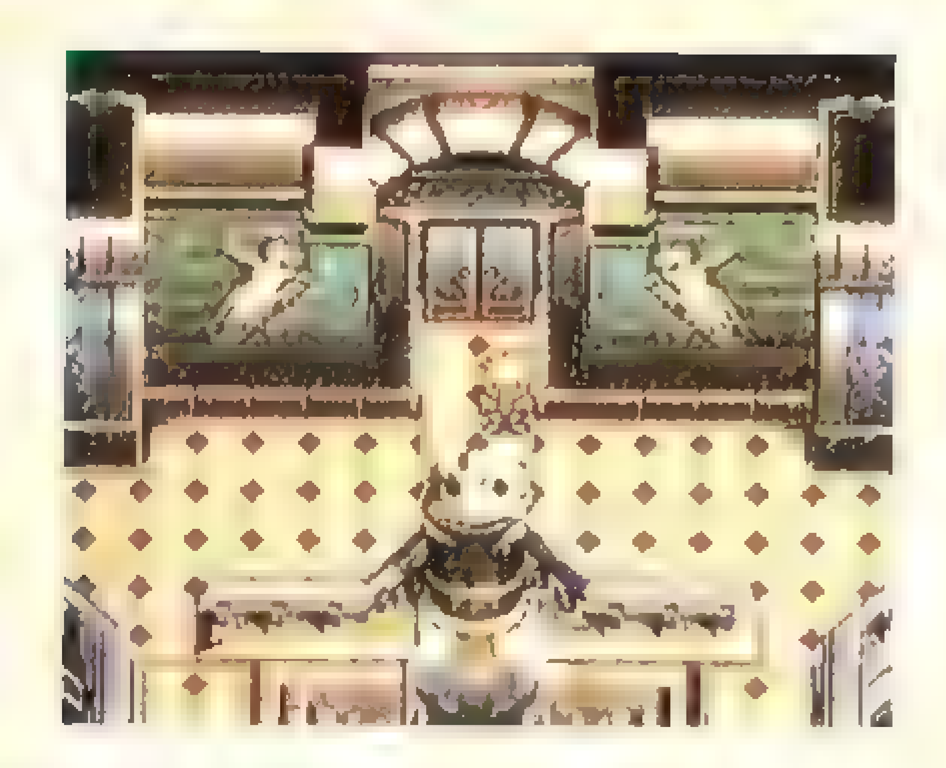
會場上展出的主力是由大型移植的「DEAD OR ALIVE」，這一款遊戲在大型電動是採用SEGA公司的機板，因此在畫面的表現上有許多「VIRTUAL FIGHTER 2」的影子。隨著大型電玩的功成身退，這款遊戲也要隨著移植到SS上。人物的動作相當多，像是反擊技的表現也很好，不過或許是筆者的技術不好，比較漂亮的招式老是使不出來，反而被電腦控制的角色K得亂七八糟。





NAMCO可以說是PS的另一道防線。在會場中「ACE COMBAT 2」這個融合了射擊及模擬飛行的遊戲，表現得很不錯，除了前作就已經擁有的數十種功能不同的戰機外，據說也有新的戰機加入。至於戰機的貼圖材質也作很大幅度的改進，使得每一架戰機更眞實了；任務的變化也很多，特別像是天候的改變，使得遊戲中的景觀顯得有很多的變化。

NAMCO也推出自己公司的光線槍，同時也有兩款遊戲支援這支光線槍。「TIME CRISIS」是標準的過關型射擊遊戲，玩者必需要打倒的螢幕上的人完成每一關的目標。「GUN BULLET」則是純娛樂型的射擊遊戲。這兩款遊戲的移植度都很高，同時也表現得不錯，不過不曉得是不是一定要有光線



槍才可以玩，還是有其他的變通辦法。

號稱是超任史上最初的48M角色扮演遊戲的「時空幻境」，也要在PS上推出新一代了。這款名為「TALE OF DESTINY」可以說是維持了傳統2D角色扮演遊戲的作法，而沒有故意採用3D來增加畫面的變化。遊戲的人物設定是日本有名的插畫家「いのまたむつみ」，因此在會場裡貼滿了這位畫家所繪製的人物設定稿。在會場的螢幕上，則是播放著遊戲的畫面，該怎麼說呢？只能說目前的表現相當不錯，就只有等到玩到遊戲時，才能知道真實的狀況了。

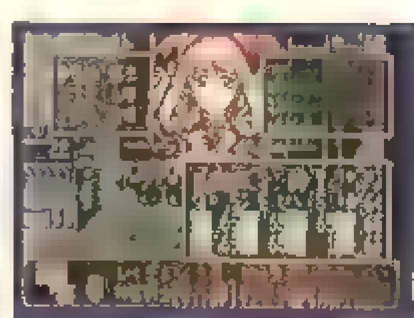


以「夢幻模擬戰」著名的NCS（或稱之為美賓亞），在這一次的展覽則是以「夢幻模擬戰」為展出的重點。除了有PS版的「夢幻模擬戰Ⅰ&Ⅱ」這款移植作品外，還有SS版的「夢幻模擬戰Ⅳ」。



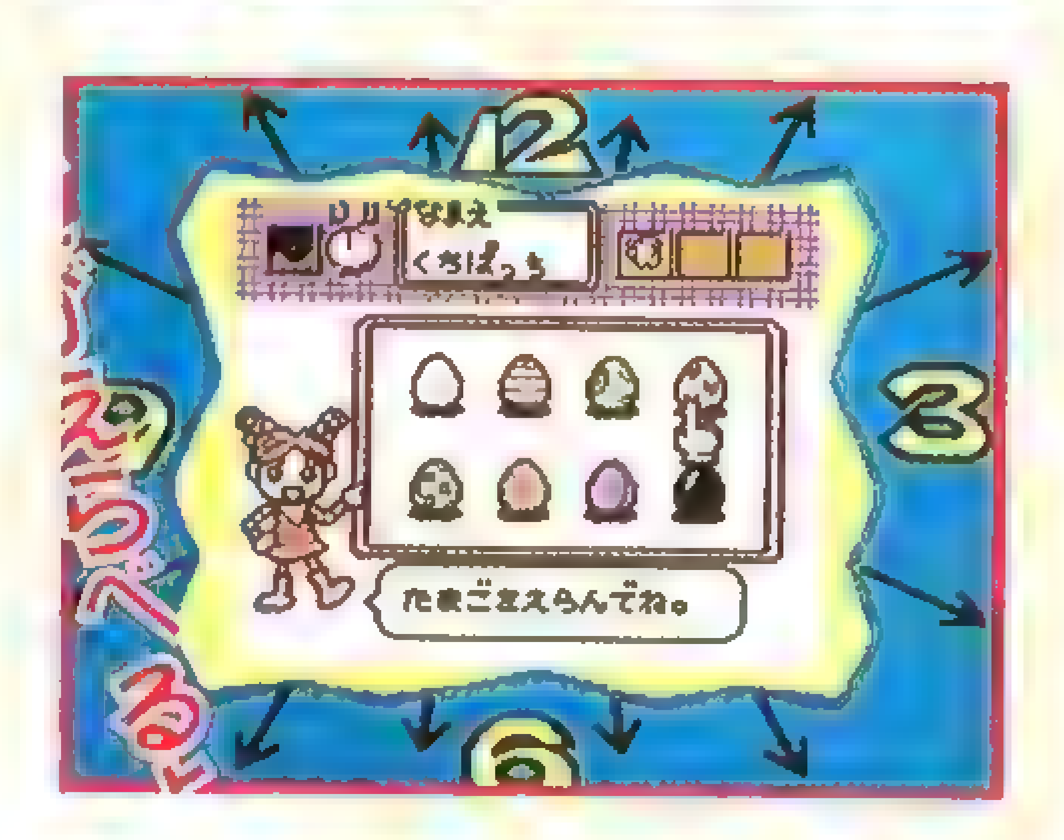
「夢幻模擬戰Ⅰ&Ⅱ」是早期相當有名的戰略遊戲，也曾多次移植為各種主機的版本，這一次的移植則是以FX版本為主。由於PS本身的動畫播放能力很強，加上FX版原板就有很多的劇情動畫，因此動畫部份的表現是可以期待的。

至於「夢幻模擬戰Ⅳ」則是該小組在SS上推出二代後吸取了這一方面的經驗後，重將系統改回原本一、二代的新作。筆者在這款遊戲上花了不少時間，只可惜遊戲的完成度太低，不但沒有戰鬥畫面，就連部份角色的人頭都還沒有畫好只有線條，因此無法提供各位太多的消息。不過筆者從已經玩到的部份，已經發現這樣的遊戲系統應該才是玩家所想要的，因此各位讀者可以期待。



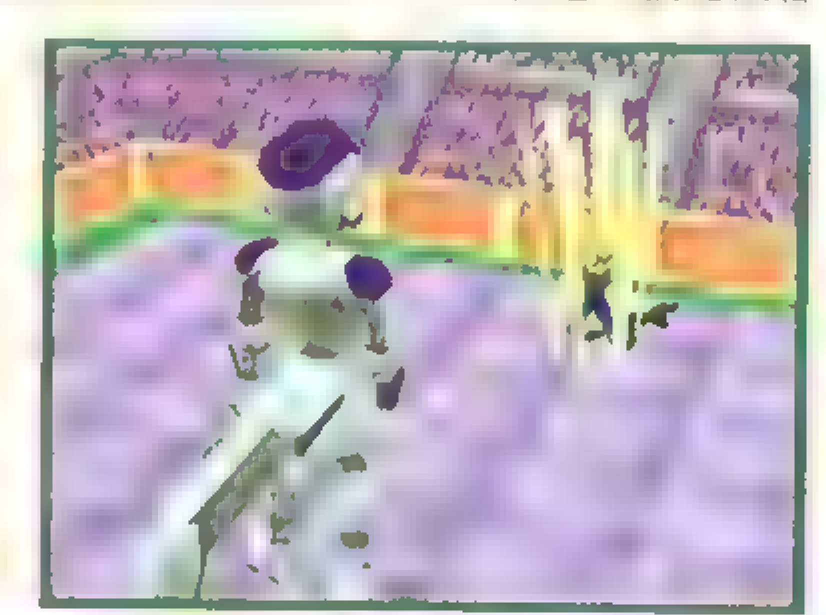


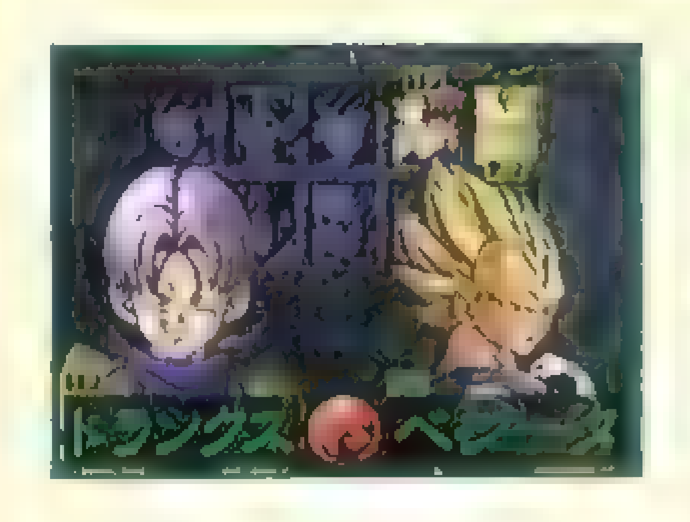




雖然就要和SEGA公司合併了，但是BAN-DAI在這次的展覽中，還是公佈了不少的作品。首先是目前在國內引起一陣風潮的「寵物蛋」，即將要推出GAME-BOY版的「たまごっち俱樂部」，讓各位玩家可以在另外的一種平台上進行養寵物的工作。由於GAM-EBOY本身有四種顏色，因此在畫面的表現上比起單色的液晶畫面要好，只於這一款遊戲會不會又引發搶購，筆者只能說到時候再說了。

雖然七龍珠的漫





畫連載已經結束，但是在日本的卡通上這部作品的續篇仍然撥放著，因此BANDAI也就順勢推出新一代的作品「七龍珠GT（DRAGON BALL GT）」。這款以多邊形處理的格鬥遊戲，裡面出現的角色全是玩家耳熟能詳的人物，因此也吸引了不少人。

BANDAI的另一大招牌「機動戰士」也在此次



推出了多款不同類型的軟體，像是以格鬥為主的「GUNDAM THE BATTLE MASTER」、強調影片為主的冒險遊戲「GUNDAM0079 THE WAR FOR EARTH」、以一年戰爭為背景的戰略遊戲「機動戰士GUNDAM～PERFECT ONE YEAR WAR～」，以及橫向射擊動作遊戲「機動戰士Z GUNDAM」這四款遊戲全是不同的類型，因此也各有不同的表現方式。



BANPRESTO可以說是BANDAI的子公司，它們最有名的產品就是以卡通作品中的角色所形成的「機器人大戰（スーパーロボット）」系列。由於在PS上才剛剛推出了「新機器人大戰」，因此BANPRESTO也就順勢推出了「新機器人大戰Special Disk」。這款可以說是資料片的軟體，裡面有許多卡通的主題歌曲以及相關的資料。

由於BANDAI即將和SEGA合併，因此新一代的「機器人大戰F」也將要出現在SS上。在這個新的一代裡，會出現幾隻原本不可能出現在此一系列的機器人，不過隨著SEGA和BANDAI的合併，兩



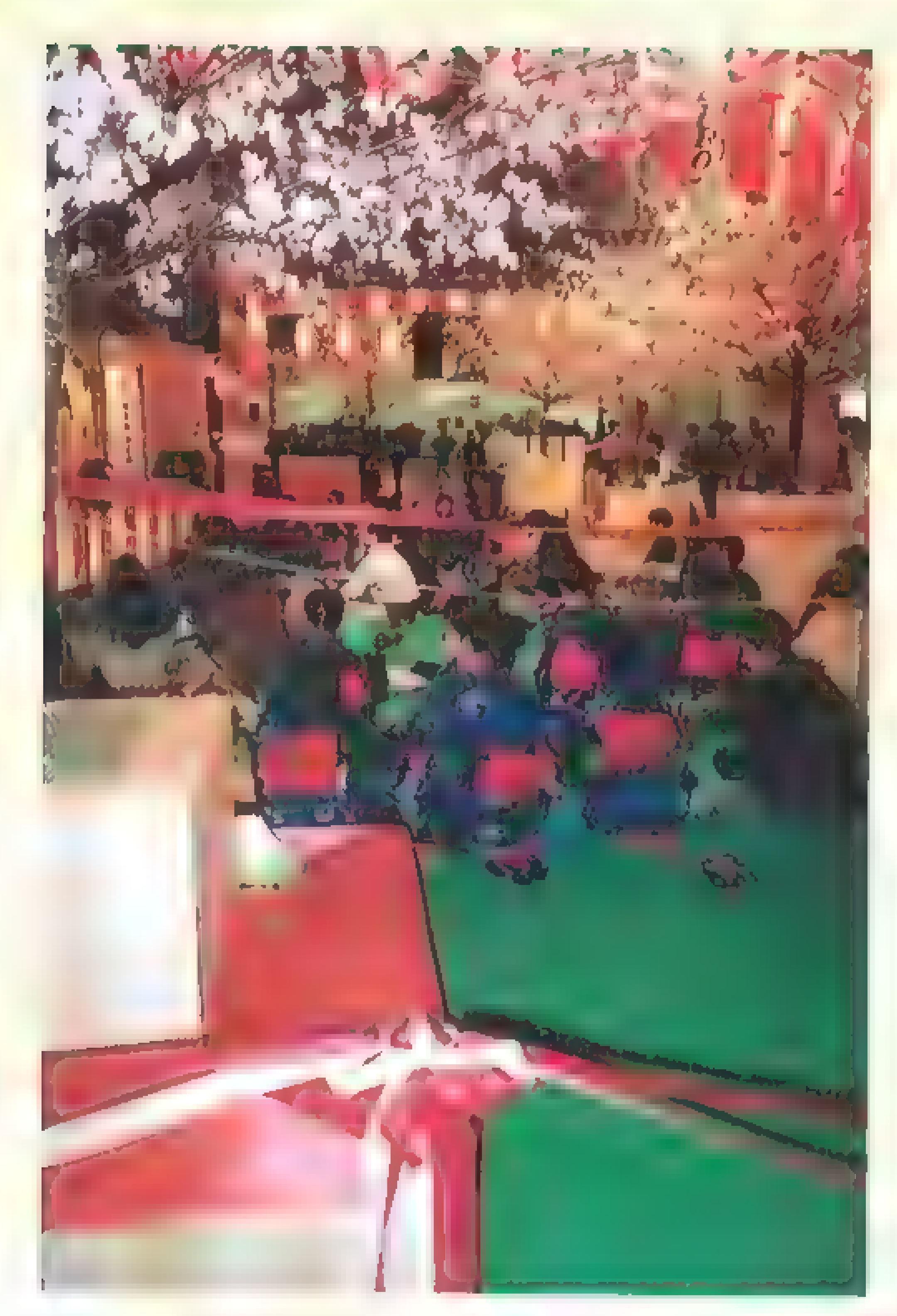
家公司的資源也隨著合併，這些機器人終於可以出現在同一款軟體中了。不過此款軟體由於公佈的時間還很短，因此在會場還看不到任何和遊戲有關的畫面，唯一可以看到的就是由每部卡通片頭所組成的宣傳帶；雖然沒有遊戲畫面，但是光看這些卡通片頭哼哼主題曲，也是挺有趣的。



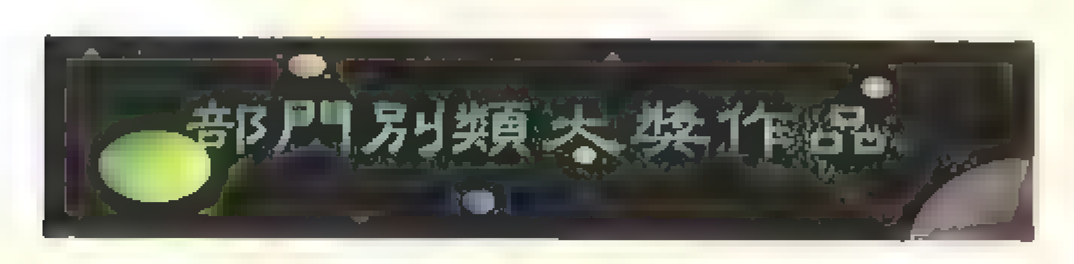
以「D之食卓」一砲而紅的WARP，在這一次展覽真不知道是在搞什麼鬼。整個攤位佈置的有如賞花的場地似的，一群展示女郎手中拿著文宣坐在場地中，和參觀的客人欣賞著舞台上的表演。舞台上除了有啦啦隊的表演，也有說相聲的人在講笑話，就連該公司的飯野社長也打扮得怪模怪樣的坐在舞台下。

WARP這家公司原本就是造勢一流的公司，從它們推出所謂的限定版是由社長本人親自送達的這件事情來看，就可以知道它們的花招很多。這一次的展覽，更是讓筆者看清了這家公司的一貫策略。在這個競爭激烈的時代裡，小公司若是要生存，就要能夠引起玩家的注意，而WARP正是在這夾縫裡生存的小公司，這樣的方式可以讓玩家很快地記住它們。

在這次展覽的同時，CESA也同時舉辦了



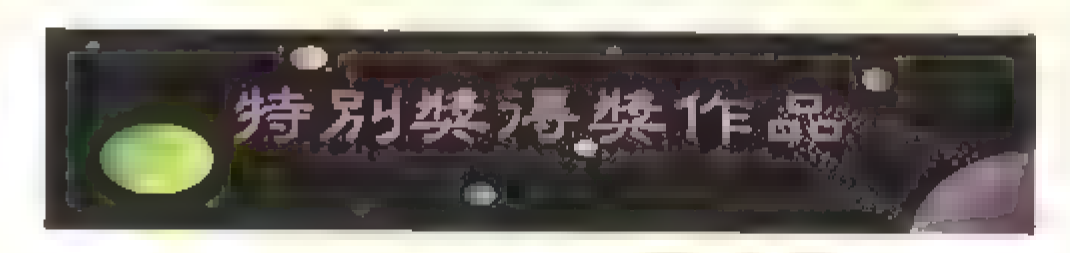
「CESA大賞Ⅱ96」，從去年的所有遊戲中選出各項的得獎遊戲，以下就是各獎項的得獎名單：



獎　項　作　品	機種	得獎公司
主角色獎 サクラ大戰	SS	SEGA
副角色獎 サクラ大戰	SS	SEGA
音響效果獎 PARAPPA THE RAPPER	PS	SONY
劇本獎 BIOI HAZARD	PS	CAPCOM
畫面獎 NIGHTS	SS	SEGA
程式獎 NIGHTS	SS	SEGA
監督獎 サクラ大戰	SS	SEGA

遊戲類別得獎作品

獎　項　作　品	機種	得獎公司
動作遊戲 Super Mario 64	N64	任天堂
運動遊戲 デカスリト	SS	SEGA
格鬥遊戲 鐵拳2	PS	NAMCO
角色扮演遊戲 超任版勇者鬥惡龍Ⅲ	SFC	ENIX
模擬遊戲 ダビスタリオン96	SFC	ASCII
解謎益智 ぷよぷよ通決定盤	PS	COMPILE
冒險遊戲 BIO HAZARD	PS	CAMCOM
賽車遊戲 Mario Kart 64	N64	任天堂
射擊遊戲 VIRTUA COP 2	SS	SEGA
棋盤遊戲 桃太郎電鐵HAPPY	SFC	HUDSON
教育遊戲 ライフスケィプ	PS	MEDIAQUEST
懷舊遊戲 NAMCO博物館系列	PS	NAMCO



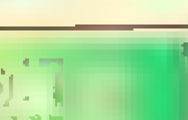
獎　項　作　品	機種	得獎公司
新概念獎 PARAPPA THE RAPPER	PS	SONY
新概念獎 POCKET MONSTER	GB	任天堂
標準獎 超任版勇者鬥惡龍Ⅲ	SFC	ENIX

就這樣，這一屆的Tokyo Game Show就這麼結束了。從會場的盛況看來，這樣的展覽可以說是日本國內數一數二的遊樂器大展，從場商的參與程度和參觀者的捧場情況看來，下一屆的展覽將是更值得我們期待的。



Soft World News

登記／局版臺誌字第8603號
帳號／40423740
廣告／(07)8151063



資訊雜誌界的龍頭

> 道歉啟示…
> 97期德福專訪的報導因為苦力小編－皮蛋妹的疏失，不小心將德福的名字給打錯了，在此皮蛋妹致上深深的歉意，希望德福及讀者們能原諒苦力小編的無心之失，為了說明皮蛋妹的悔過之意，所以苦力小編我回家罰寫德福一百次，所以大家原諒我啦！

道歉的話說完了，快快帶讀者們瞧瞧今兒個的主角，這一期皮蛋妹要帶大家拜訪一家很特別的遊戲公司，「互旺科技」，這家公司也許大家不是那麼熟悉，但相信許多喜歡玩電腦的朋友都一定聽過「微電腦傳PC Magazine」，或是阿亮主持的「電玩大觀園」節目沒錯，這家公司就是「資訊傳真機構」，以下簡稱「資傳機構」，今兒個接受咱們苦力小編拷問！喔！又寫錯了，是訪問啦！的是資訊傳真的副總經理－鄭俊琪先生，咱們就來聽聽鄭副總為咱們讀者介紹資傳吧！



新媒體事業部也是互旺科技的大家長鄭俊琪副總

Ｑ：一般讀者可能對資傳這家公司不是很了解，能否請鄭副總為讀者們介紹一下呢？

鄭：當然沒問題啦！資訊傳真機構有三個分屬公司：傳微、傳聞及互旺科技等，而傳微股份有限公司是資傳機構第一個成立的公司，由社長吳嘉璘先生結合多位新聞媒體專才，所創立的資訊媒體集團，也是目前全國最大資訊媒體集團。

資傳機構以產官學用的溝通橋樑、科技資訊的最佳來源與科技產業的行銷夥伴為企業的使命，同時以公益、自信、努力、突破為企業經營理念，並藉由綿密的產業脈絡，整合各方資源，強化企業競爭體質，創造出媒體的社會價值，成為全球華文世界最具影響力之資訊傳播媒體之一。

資傳機構主要為業界所熟知的刊物有「資訊傳真周刊」(INFOPRO Week-ly) 於1984創刊，是國內第一本電腦化採購應用周刊。「資訊新聞周刊」(PC Week Taiwan) 於1990創刊，是全國最大資訊與通訊全方位周刊，由於報導資訊業界動態快速翔實，而被譽為「資訊界的華爾街報」；「電子工業周刊」(EE Times Taiwan) 創刊於1995年，是全球中文第一本電子產業技術周刊；「微電腦傳真雜誌」(PC Magazine ROC Edition) 創刊於1985年，是國內第一本全程學習電腦應用的雜誌，每期的專欄與產品測試都帶給讀者許多新知。另外「電腦通月刊」(PC Computing Taiwan) 是1996年二月份創刊，是全國第一本報導電腦生產力的月刊告訴讀者如何利用電腦創造更高的工作效率，是上班族及進階電腦學習者必備的電腦刊物。

此外，為了充分利用媒體資源，另成立節目部 (AV Program)，以製作電視及電台節目為主；目前在衛視中文台開播電玩大觀園；新媒體事業部 (New Media) 以製作及發行教育性、休閒性和娛樂性等多媒體光碟片產品；國際業務部 (International Business)，以代理Ziff-Davis集團全球廣告及組團參加國際資訊大展；行銷服務部 (Marketing Service) 專責協助廠商舉辦大型行銷活動及電腦教育訓練課程。全球網路部 (Internet & Intranet)、從事網際網路

軟世新聞
Soft World News

內容服務，網站每日近10萬page hit上網瀏覽以及最近成立「資傳出版部」(Infopro Press)專門出版電腦工具書及專業初學者之用書等。所以「資傳機構」所做的就是結合平面媒體、電視媒體、網際網路、多媒體光碟等超媒體的行銷服務。

ℒ：那貴公司成立的新媒體事業部門，也就是互旺科技主要的業務有哪些呢？

⊕：本部門主要營業項目有以下三種：

1. 自製光碟產品：如輕鬆說英語系列，目前以完成的產品有：社交篇、旅遊篇、購物篇、推人篇、生活篇等。並積極製作俚語篇及日語會話篇，將於近期推出。此外，與遠流出版社合作遠流學習字典、商業英語會話叢書系列，及其他語言學習相關的光碟產品。
2. 代理光碟產品：目前代理美國Accolade公司全系列遊戲，如Deadlock(魔星大戰略)、Star Control 3(魔龍帝國)、Eradicator(殲滅戰神)及Test Drive Off Road(瘋狂大車拼)等。及至最近的如美國Soga Soft的Rocket Jockey「暴力飛車」與美國3DO公司全系列遊戲，如Heroes Might and Magic II(魔法門之英雄無敵2)等強勢遊戲光碟。以及其他國內自製廠商的光碟產品，星座占卜、Miss阿竹等光碟產品，預計下半年將有Army Men(模型大戰)、Up Rising(暴動)及Might and Magic XI(正宗魔法門六)等12款遊戲光碟將與玩家們見面。
3. 書籍的出版：在今年預計出版150本左右的電腦專業書籍，目前以出版的有「物件資料新浪潮」、「Windows 95基礎入門」等。及郵購業務等四種主要的營業項目。

ℒ：許力小編很好奇一點，近年來光碟界的景氣不是很好，為何互旺科技會想要介入這個市場？

⊕：(笑)的確去年的景氣是不太好，但是這並不代表消費者對光碟產品沒有需求。相反的，許多報告顯示，隨著電腦的普及，消費者對光碟產品的需求一直有增無減，問題是誰來滿足消費者的真正需求。所以社長吳嘉璘先生成立了新媒體事業部，對外稱為「互旺科技股份公司」，專門設計製作與代理高品質的光碟產品，已近一不滿族消費者的需求。

現在的消費者的消費能力比兩三年前要高很多，但對光碟產品的品質的要求也相對的提高，並且逐漸明白自己的需求。舉例來講，過去人只要是學習英語的光碟就會有一定的銷售量，但現在



製作小組的位鼎與小瑛正在交換意見



光碟製作小組左前慧淑、玉如、慈敏、左後為孫老大、阿哥及位鼎

消費者會去挑選增加聽力、或是會話方面的教材；在如過去只要是「中文」的遊戲就是是票房保證，但現在排行榜上的暢銷遊戲就不鍵得都是中文遊戲。而且逐漸出現所謂「長青」型遊戲，如「仙劍奇俠傳」等這些都表示正確的市場定位及優良的光碟產品還是仍可獲得消費者的青睞。這個現象不能單純歸咎於市場景氣不好，而如何正確分析市場及製作高品質的產品變成是廠商的當務之急。消費者的期望越高，對廠商是一種壓力，但同時也是種成長的挑戰。

ℒ：要經營這麼多的業務，那互旺科技是如何分工？

⊕：其實就像其他的資訊公司一樣，人總是永遠不夠的。一個人往往要兼好幾個人的工作，比較累，但也很有成就感。目前互旺科技總共分成三個部門，製作部門專司英語學習類光碟的製作，主要的班底都是過去「大家說英語」的製作小組。目前的產品是「輕鬆說英語系列」、「丁神父英語教室」及正在進行中的「遠流英語學習字典」等。其次是行銷部門，主要負責代理遊戲類的光碟，及光碟類產品的上市行銷活動等工作；再來是發行業務部門，主要負責全省與國外通路的開拓，及光碟、書籍、月刊的鋪送工作。由於業務繁重，最近加入一位有對這行通路有10經驗的柯經理共同努力，期待很快能夠使原本經營不錯的通路能再上層樓。

ℒ：剛剛提到互旺科技下半年有幾個相當令人期待的遊戲，能不能跟我們讀者介紹一下？

⊕：好的。像模型大戰(Army Men)是一款由與



軟世新聞
Soft World News



膠士兵所構成的即時戰略遊戲，設計的概念很類似「玩具總動員」(Toy Story)中綠色的士兵，當時3DO工作室在設計這款遊戲之

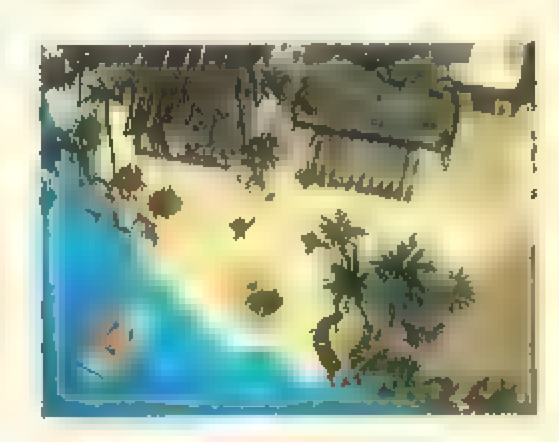


前並未看過「玩具總動員」這部電影，當時只是覺得這款遊戲的概念很有趣，便著手設計。

這款遊戲是讓玩家扮



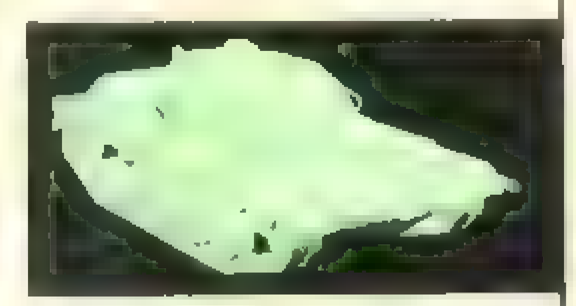
演軍隊的指揮官，指揮數班的小標達成各式各樣的任務。而每一關都有特殊的背景，不同的地形、氣候都會影響部隊行進的速度，也增加不少視覺上的感受 。同時，玩家不但



可以扮演軍隊的指揮官，如果一時技癢，也可以跳下指揮車，當一個步兵在戰場上享受橫掃千軍的快感，所以是一款自由度很高的戰略遊戲。而且這款遊戲與一般及時戰略遊戲不同的地方是不用直接指揮每一個士兵的動作，而直接設定部隊的目標，真正做指揮官要做的工作。不needs要一面挖礦，一面砍柴，然後一面發展軍隊入攻擊或敵擋別人。而是要玩家把重點放在戰術與戰略的設計上。然後下達戰略部署給你的士兵們，而你的軍隊從步兵、火箭筒兵、機槍手及坦克、直昇機等一應具全，而且每個模型都是用3D Studio MAX化出來的，並填上飽滿的塑膠綠色，不論在跑步與還是臥倒等「基本動作」都作得標準確實。

只要當過兵的都知道，只要戰術對了，一班小兵也可以殲滅一個師。因此，這款遊戲的AI也作得相當不錯，這款遊戲為設計者曾為美國軍方用電腦模擬各種作戰方案，所以電腦會毫不留情的用你想像不到的賤招把你消滅掉，相信戰略迷會非常喜歡這款遊戲。

另外一款也是值得期待的遊戲是「暴動」(Up-



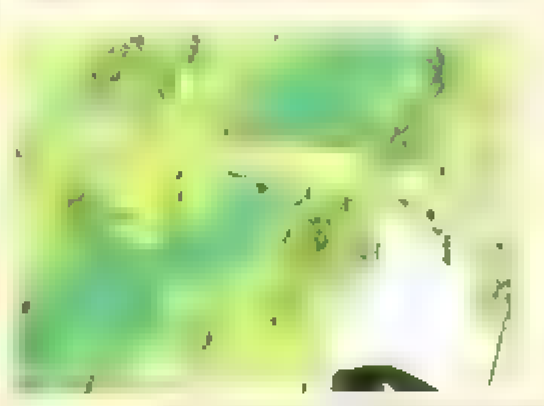
模型玩具的坦克是否喚起玩家的回想

rising)。這是一款結合類似「超新星戰記」的第一人稱視角以及「終極動員令」的基地建築與防禦的一款即時戰略遊戲。也許有一些玩家會直接以為又是一款老調重談的Doom-Like遊戲，其實，它與Doom相似的地方可能只有第一人稱的視角而已。



各種兵種一應具全只等玩家的指揮

至於向視窗外的建築物、多邊型的人物與光源都是3D即時計算出來。並且可以隨時呼叫各種坦克、步兵及戰鬥機等加入攻擊的陣容。並且地面有高低的區分，而且當遭受武器的

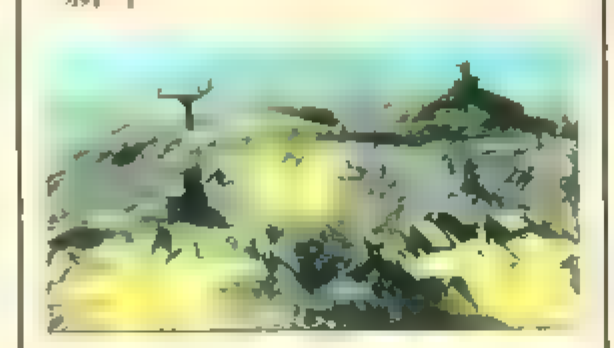


精緻而複雜的地點增加不少遊戲的趣味

攻擊時，地形會隨時發生變化，這些都是與一般Doom-Like遊戲所缺乏的。

當遊戲進行中，玩家不但要裝備各種新式的武器用以殺戮敵人，還要注意基地的建設。這時可以呼叫各種工兵部隊來加以協助。當然以上兩款遊戲都是可以支援網路連線的，所以遊戲會變得更耐玩。

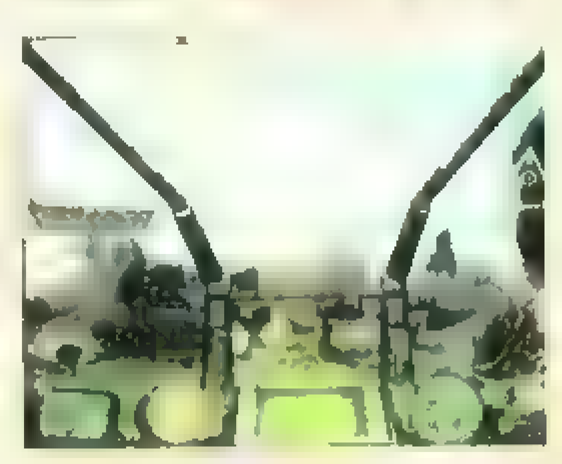
而對於「正宗魔法門六」(Might and Magic XI)我們已經有進行中文化的計劃，預計推出的時間是在今年年底，希望這款大家所期待的遊戲能帶給玩家一個愉快的新年。



[illegible]

ℒ：謝謝鄭副總在百忙之中接受我們的訪問，最後請對我們軟體世界的讀者發表一下個人感想吧。

◉：也很謝謝您老遠從高雄來採訪我們，下一期貴刊就滿一百期了，這不是



第一人稱的視角及時戰結合的作品

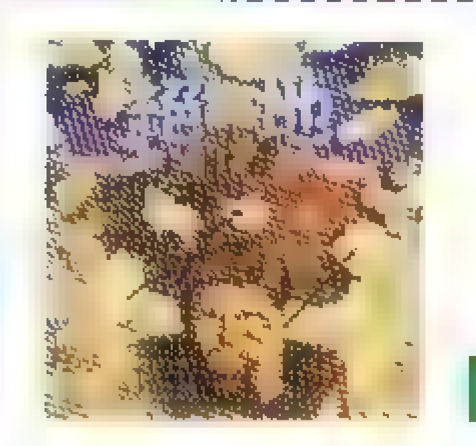
件容易的事，在此預先表達衷心的祝賀之意，希望軟體世界能越作越好，在下一個一百期能比現在更蓬勃發展。而我們也將秉持光碟產品品質的一慣要求，製作以及代理最好的光碟給消費者，更希望與消費者作更直接的互動。謝謝 。

好康ㄟ道相報 ….

皮蛋妹下期將帶領您探訪的是目前當紅的[illegible]衛星電視台，咱們一同去瞧瞧，掌中戲如何躍上電腦螢幕。

還有喔！億弘國際搬新家囉！皮蛋妹為您[illegible]，去看看換了新居的億弘國際，有什麼新的計畫。

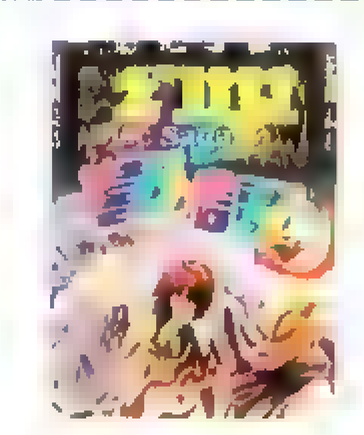
這一次的回饋 絕對令您滿意
這一次的折扣 一定讓您心動



絕地CD版

折價 6折





幻世喜譚

折價 8折





戰魂

折價 8折

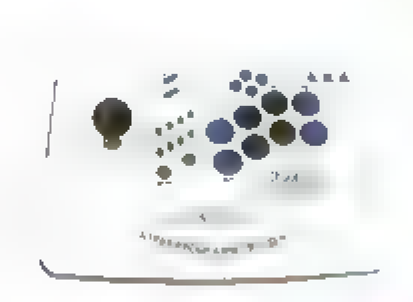




魔石神劍錄

折價 8折





倍能RAMP

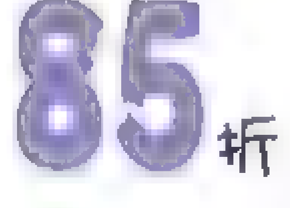
折價 85折





歌騰白鷲

折價 85折





倍能Grip

折價 85折

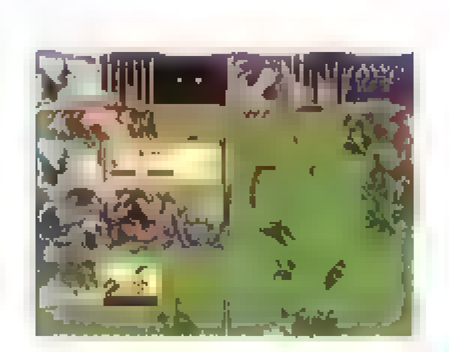




歌騰火鳥二代

折價 85折





魔法風雲會

折價 8折





富貴列車

折價 8折



折價劵使用方法：

1.拿起你可愛的剪刀，剪下你『哈』很久遊戲的折價券。
2.將口袋中的錢錢及折價券準備好。
3.火速飛奔至郵局，拿劃撥單並仔細填好資料，再將折價券貼在明信片上（明信片上要寫上自己的資料喔！）。
4.將錢錢連同寫好的劃撥單、明信片交給郵局的叔叔、阿姨。
5.不要忘了帶走你的收據喔！

PS ：如果是以現金袋或其他的購買方式，請將折價券一併剪下寄出，因為此次活動是針對軟世讀者所舉辦的回饋活動，所以為免向隅請早行動。
PS1：折價券不得兌換現金亦不可影印使用喔！

負責人：謝小姐
電話：(02)7712968
地址：北市南京東路三段258號2F
戶名：新意股份有限公司
郵政帳號：19008931

原價：600元
折價：8折
折扣後：480元（含郵資）
類型：角色扮演
配備：286以上、2MB RAM
平台：DOS/WIN 95
操作：鍵盤

負責人：謝小姐
電話：(02)7712968
地址：北市南京東路三段258號2F
戶名：新意股份有限公司
郵政帳號：19008931

原價 800元
折價：6折
折扣後：480元（含郵資）
類型：冒險解謎
配備：386SX以上、4MB RAM
平台 DOS
操作 滑鼠

負責人：謝小姐
電話：(02)7712968
地址：北市南京東路三段258號2F
戶名：新意股份有限公司
郵政帳號：19008931

原價：800元
折價：8折
折扣後：640元（含郵資）
類型：角色扮演
配備：486 DX2-66以上、12MB RAM
平台：WIN 95
操作：滑鼠

負責人：謝小姐
電話：(02)7712968
地址：北市南京東路三段258號2F
戶名：新意股份有限公司
郵政帳號：19008931

原價 800元
折價：8折
折扣後：640元（含郵資）
類型：模擬射擊
配備：486 DX4-100以上、8MB RAM
平台：DOS/WIN 95
操作：鍵盤

負責人：售後服務課
電話：(02)3223220
地址：北市八德路一段5號2F之2
戶名：歌騰資訊有限公司
郵政帳號：14126238

定價：1418（含稅）
85折 1205元
優點：
1.支援Grip，加強多償多人的控制。
2.含四方向控制盤，10組獨立按鍵。
3.內建Y-cable，可兩人同遊且各自仍有10組獨立按鍵。
4.全新數位界面，提昇遊戲效能12%～15%。
5.Windows 95 Plug & Play。

負責人：售後服務課
電話：(02)3223220
地址：北市八德路一段5號2F之2
戶名：歌騰資訊有限公司
郵政帳號：14126238

定價：1890元（含稅）
85折1607元
優點：
1.22個可程式化按鍵。
2.可記錄4組按鍵設定。
3.各鈕獨立的連發設定。
4.大型電玩式的操作圓桿。

負責人：售後服務課
電話：(02)3223220
地址：北市八德路一段5號2F之2
戶名：歌騰資訊有限公司
郵政帳號 14126238

定價：3570（含稅）
85折3035元
優點：
1.13個可程式化按鍵。
2.六段握把張力調整。
3.八方向可調式搖桿。
4.T型節流閥及升降控制鈕。
5.內建多組遊戲定義。

負責人：售後服務課
電話：(02)3223220
地址：北市八德路一段5號2F之2
戶名：歌騰資訊有限公司
郵政帳號：14126238

定價 3675（含稅）
85折3124元
優點
1.同時支援四軸搖桿。
2.單支Grip Pad提供八顆按鈕。
3.高速數位界面。
4.按鈕可程式化，並可執行複合指令。
5.支援傳統標準搖桿。
6.Windows 95 Plug & Play。

負責人：黃小姐
電話：(02)2320033
地址：永和市綜合路343號7F之3
戶名：富豐群企業有限公司
郵政帳號：18659724

原價：780元
折價：八折
折扣後：620元（含郵資）
類型：冒險
配備：486以上、8MB RAM
平台：DOS
操作：滑鼠

負責人：黃小姐
電話：(02)2320033
地址：永和市綜合路343號7F之3
戶名：富豐群企業有限公司
郵政帳號：18659724

原價：980元
折價：八折
折扣後：780元（含郵資）
類型：即時戰略
配備：P-75以上、16MB RAM
平台：WIN 95
操作：滑鼠

回饋讀者大放送、只有軟世的讀者才有喔！

讓讀者們擁有一本物超所值的刊物。敬請期待。



基因大戰

折價 85折



妮姬發哥大冒險

折價 85折



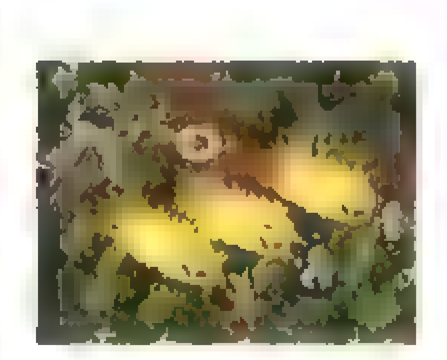
古巴風雲之疣豬攻擊機

折價 85折



新傲氣雄鷹

折價 85折



神劍遊俠傳

折價 8折



殛龍

折價 280元



末日大戰

折價 260元



聖戰物語

折價 8折



魔龍帝國

折價 300元





毀滅戰神

折價 300元

折價劵使用方法：

1.拿起你可愛的剪刀，剪下你『哈』很久遊戲的折價劵。
2.將口袋中的錢錢及折價劵準備好。
3.火速飛奔至郵局，拿劃撥單並仔細填好資料，再將折價劵貼在明信片上（明信片上要寫上自己的資料喔！）。
4.將錢錢連同寫好的劃撥單、明信片交給郵局的叔叔、阿姨。
5.不要忘了帶走你的收據喔！

PS ：如果是以現金袋或其他的購買方式，請將折價劵一併剪下寄出，因為此次活動是針對軟世讀者所舉辦的回饋活動，所以為免向隅請早行動。
PS1：折價劵不得兌換現金亦不可影印使用喔！

負責人：李俊賢
電話：(02)9179018
地址：台北縣新店市民權路98號6樓之一
戶名：憶弘國際有限公司
郵政帳號：18368560

原價：950元
折價：八五折
折扣後：808元（含郵資）
類型：策略
配備：P-75以上、16MB RAM
平台：WIN 95
操作：鍵盤/搖桿

負責人：李俊賢
電話：(02)9179018
地址：台北縣新店市民權路98號6樓之一
戶名：憶弘國際有限公司
郵政帳號：18368560

原價：990元
折價：八五折
折扣後：842元（含郵資）
類型：策略
配備：486DX2-66以上、8MB RAM
平台：WIN 95/DOS
操作：滑鼠

負責人：李俊賢
電話：(02)9179018
地址：台北縣新店市民權路98號6樓之一
戶名：憶弘國際有限公司
郵政帳號：18368560

原價：120元
折價：八五折
折扣後：757元（含郵資）
類型：飛行模擬
配備：P-90以上、16MB RAM
平台：WIN 95
操作：鍵盤/搖桿

負責人：李俊賢
電話：(02)9179018
地址：台北縣新店市民權路98號6樓之一
戶名：憶弘國際有限公司
郵政帳號：18368560

原價：890元
折價：八五折
折扣後：757元（含郵資）
類型：飛行模擬
配備：486DX2-66以上、8MB RAM
平台：WIN 95
操作：鍵盤/搖桿

負責人：楊小姐
電話：(02)7060660轉311
地址：北市仁愛路四段136號14F
戶名：美商美國新美台灣分公司
郵政帳號：00045992

原價：980元
折價：280元
折扣後：700元（含郵資）
類型：模擬
配備：P-90以上、16MB RAM
平台：WIN 95
操作：鍵盤/滑鼠

負責人：林小姐
電話：(02)6533603
地址：北市八德路四段768巷5號1F
戶名：仕積股份有限公司
郵政帳號：18952186

原價：720元
折價：8折
折扣後：580元（含郵資）
類型：角色扮演
配備：386以上、4MB RAM
平台：DOS
操作：鍵盤

負責人：朱素芬
電話：(02)5025969轉33
地址：北市建國北路一段137號3樓
戶名：世紀縱橫股份有限公司
郵政帳號：18985825

原價：660元
折價：8折+70元郵資
折扣後：600元
類型：即時戰略
配備：386以上、4MB RAM
平台：WIN 95/WIN3.1/DOS
操作：滑鼠

負責人：楊小姐
電話：(02)7060660轉311
地址：北市仁愛路四段136號14F
戶名：美商美國新美台灣分公司
郵政帳號：00045992

原價：860
折價：260
折扣後：600元（含郵資）
類型：動作
配備：486DX2-66以上、8MB RAM
平台：WIN 95/DOS
操作：鍵盤/滑鼠

負責人：陳炯霖
電話：(02)7125435
地址：北市南京東路四段53巷十弄二號
戶名：互旺科技股份有限公司
郵政帳號：18802743

原價：1100元
折價：300元
折扣後：800元（含郵資）
類型：DOOM LIKE
配備：486以上、8MB RAM
平台：WIN 95/WIN3.1/DOS
操作：滑鼠/鍵盤/搖桿

PS：隨GAME再送一支搖桿喔！

負責人：陳炯霖
電話：(02)7125435
地址：北市南京東路四段53巷十弄二號
戶名：互旺科技股份有限公司
郵政帳號：18802743

原價：1100元
折價：300元
折扣後：800元
類型：戰略
配備：486以上、8MB RAM
平台：WIN 95/DOS
操作：滑鼠

PS：隨GAME再送星艦迷航記（兩片光碟包裝的唷！）

新英雄傳說 J-WIN95版正式登場



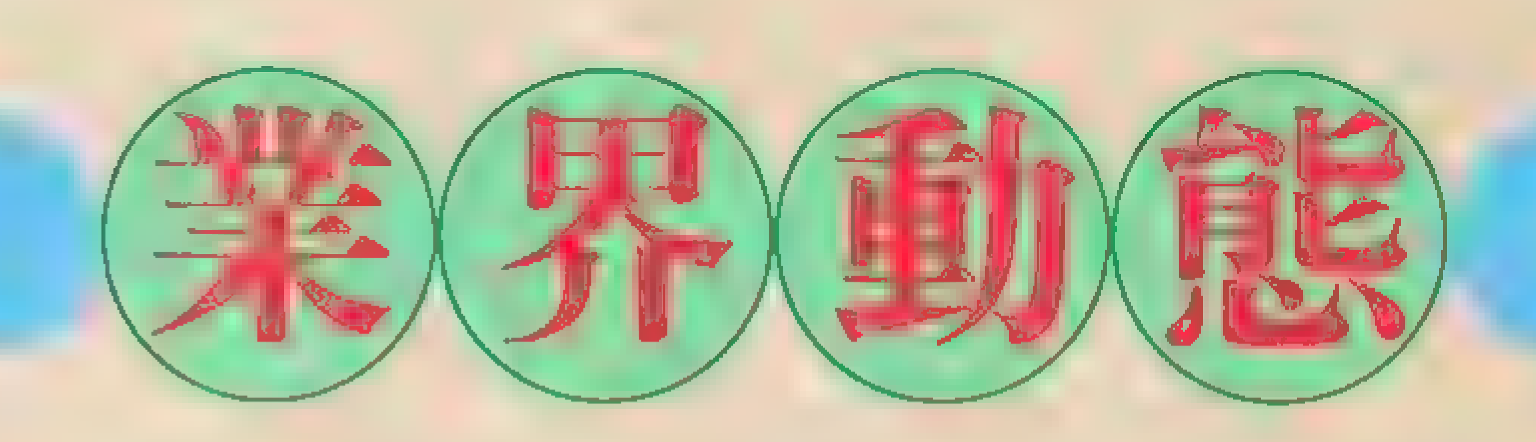
「新英雄傳說」是繼英雄傳說系列作品推出了四代之後，所發行的紀念作。由於英雄傳說系列在日本廣受好評，在玩家熱烈要求下，製作公司Fal-com將1989年曾在PC-9801上發行的作品『ドラゴンスレイヤー英雄傳說』，完全移植到J-WIN 95上，讓玩家們再一次體會當『英雄』的滋味！

J-WIN95版除了能以滑鼠操作，使玩家更容易操作外，尚有難易度選擇模式；而戰鬥採的是回合制的方式，非常容易上手；意外的劇情發展及一連串的冒險過程，配合MIDI音源器或CD音軌播放的背景音樂，即使發行已經過八年的時間，但現今玩起來仍充滿新鮮刺激的感覺。目前先發行J-WIN95專用玩家體驗版，另一豪華紀念特輯則於4月25日預定在日本上市。

Falcom最新情報

以去年年底發行的領國戰役系列作品（ロードモモナー





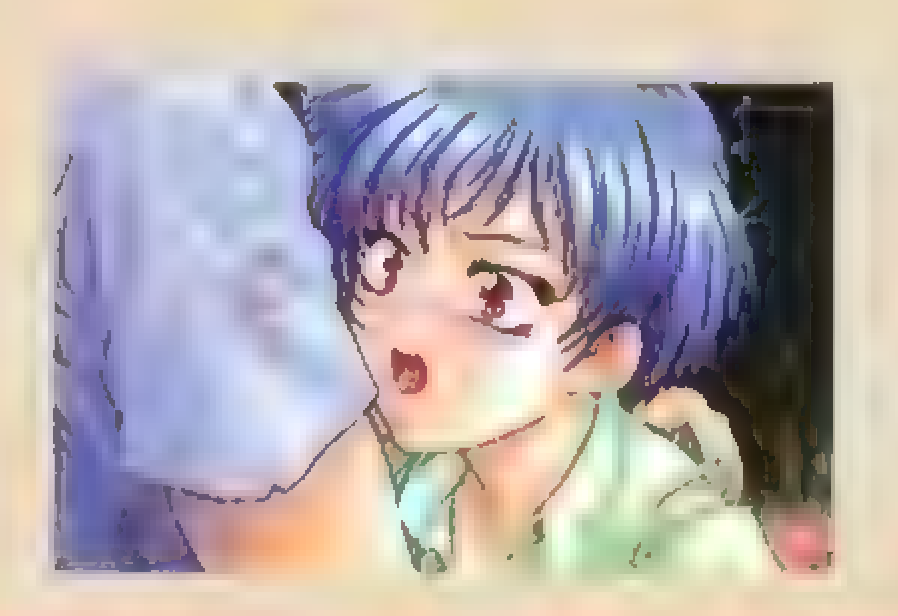
ク・オリヅナ　）為首，Falcom的遊戲開發小組正積極地將以往的遊戲移植到J-WIN95上。長年開發PC98遊戲軟體的Falcom公司，不管是製造遊戲的技術、感性，努力的成果終於在WIN-DOWS95上開花結果。預定將於6月在日本上市的『SORCERAIN forever』，將以全新的劇本在J-WIN95隆重登場；以256色繪製的精緻畫面、壯觀的魔法效果、以滑鼠操控界面、兩段式跳躍，非常容易就能上手；音樂方面支援MIDI音源器及CD音源，聲光效果更具迫力性。各位玩家們就拭目以待吧！

無人島物語R

在忙碌的生活中，和哥兒們及八位美少女來趟海外旅行，不僅可以放鬆一下，順便和可愛清純的美眉們談場戀愛，相信對眾多的男讀者而言，是連做夢也會偷笑的事。



在『無人島物語R』中，玩家扮演大學三年級學生，陰錯陽差地被送至遠離陸地的偏僻孤島上，別懷疑，這個島便是『無人島物語』中的小島，島上的土著們、村人們再一次成為劇中的登場人物；雖然與前作一樣都是在無人島上，為了生存而在島內探險、出生入死，但最終目的卻與前作大相逕庭。



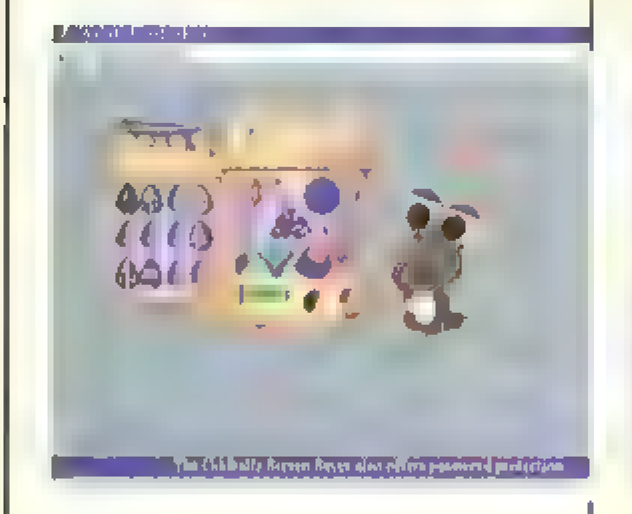
本遊戲支援J-WIN3.1及J-WIN 95，以256色繪製的遊戲畫面精緻艷麗，且特別請來有名的配音人員……井上喜久子、高野直子、小西寬子、南央美、池澤春菜、中川亞紀子、白河真由、森久保祥太郎、伊藤健太郎等人鼎力相助；玩家必須在有限的時間內，為生存及愛情努力，不僅要時時注意是否有船經過、還要分析每位女孩的個性、專長，是否會烹飪料理、個性如何、對愛忠誠度的高低、在性方面的需求、好感度、體力等，訓練滿足她們的技巧。基於只能帶著五個人一起離開無人島，玩家必須決擇一起離開的人選，至於玩家會和哪一位可愛的妹妹爆出愛的火花、最後陪伴在左右的到底是誰，就等玩家們慢慢去體驗囉！



業界動態

搞怪小站

狗狗小站和喵喵小站的製作群又帶來最新的作品



這些新奇又好玩的電腦寵物，和你之前看過的完全不一樣喔！玩家可以訓練這些怪怪做出令人驚訝的特技或把戲，然後發現許多有關他們的秘密！「搞怪小站」是一群極度荒謬古怪的數位化生物，也是你從來沒有玩過的新鮮玩意兒。

遊戲中提供了7個怪蛋，只要把蛋拖出來放在桌面，這些怪胎就會破蛋而出，準備跟你好好玩一玩！怪胎誕生後，就好像寵物一樣，會不斷的想吸引你的注意，並接受你逗弄。用心的飼養，你發現搞怪寵物真的很好玩喏！

代理發行第三波文化事業股份有限公司
TEL:02-7136959
FAX 02-7151950
網站位址
http //www acertwp com tw

光碟守護神

小玩意兒保護大資產

目前市場上光碟種類繁多，然而大部分使用者，平常並不會注意光碟片的保養及保存，因此常常因為小疏忽而造成光碟的損傷。

光碟片本身造成雷射光行進路線被中斷或干擾，可分為讀取面損傷及製作面損傷兩類。一般光碟片最常發生的損壞是讀取面損傷，也就是光碟片的透明基材遭受外物擦傷、刮傷或磨傷，使得雷射光減量穿過、無法穿透或者偏折，導致回傳信號錯誤造成資料錯亂。製作面損傷是較不為人知的損壞，一旦損傷幾乎完全無藥可救，所謂製作面損傷是指外物自印刷層開始損壞至反射層，致使反射層無法反射出射光。一般多數的製作面損傷都傷及反射層，所以可說是完全無法修補。

市場上出現一種名為光碟守護神的光碟保護膠片，這種膠片可保護製作面及讀取面，使用上是利用透明膠布把光碟片製作面全部貼上，只留下中心環，如此就不用擔心製作面刮傷或發霉。讀取面的保護則是採用透光性佳、折射率及干涉率低的膠片材質。經測試貼上透明膠片的光碟片，讀取資料時並不會影響讀取品質，這個產品價格每份在百台幣10左右，對你珍愛的光碟或音樂CD，有相當不錯的效果。

均展實業
台北：(02)5857989
高雄：(07)2221475

大伙兒吆和上網去…

7th Level與Mpath Interactive共同提供Mplayer網際網路遊戲服務自1997年四月份起，7th Level新發行的3D連線遊戲，如獅龍（G-Nome）和極地總動員（Dominion）都將在Mpath Interactive的得獎遊戲網站Mplayer（www.mplayer.com.tw）提供連線遊戲服務，目前該站已提供了獅龍、紅色警戒、黑暗

業界動態

破壞神及雷神之鎚等連線服務。

關於極地總動員一是一個以3D圖形生產器（Pre-render 3D graphics）製作的即時戰略遊戲，玩家可在六種族中挑選其中之一，這些種族都是無龍中令人熟悉的對象，這個最新的即時戰略遊戲提供給玩家全新的戰場背景，快速流暢的戰爭場面以及足以令人上癮的操作環境。展示版已放於軟世附贈的光碟中，有興趣者可由7th Level的網站下載。網址是www.7thlevel.com。

無龍目前正熱烈上市，極地總動員預計1997年8月上市，7th Level軟體的中太總代理為美商新美股份有限公司。

慶祝EA在台成立分公司，即日起至七月底止，以郵戳為憑，只要購買絕地風暴(KKND)，杏林也瘋狂(Theme Hos-pital)和極速快感二(Need For Speed II)三套遊戲，剪下三個盒底船（系統需求：System Requirement部分）附上掛號回郵60元，寄回"美商藝電"，即贈送EA最新遊戲：終極警探之三次元方程式，異星驚爆或S.C.A.R.A.B.任選一種。

PS：請在回郵中註明所想要的遊戲。
詳請洽電：(02)7476588
地址：北市南京東路五段188號7樓

憶弘國際簽約代理發行Activision公司97年一系列遊戲

憶弘國際股份有限公司近日前正式簽約代理美國Activision公司97年一系列遊戲光碟軟體，包括公路爭霸戰（Interstate '97）、古巴風雲－疣豬攻擊機（A-10 Cuba！）及黑暗帝國（Dark Reign）等遊戲。



Activision並不只擅長於機器人模擬遊戲，該公司發行的電腦遊戲涵蓋各種類型，憶弘國際表示很高興能夠簽下Activision公司97年一系列強打遊戲之代理發行權，公路爭霸戰（Interstate '97）是一款具有濃厚汽油味、復古味的公路汽車戰鬥模擬遊戲，古巴風雲－疣豬攻擊機（A-10 Cuba！）則是一款以A-10疣豬攻擊機為主角的飛行模擬遊戲，黑暗帝國（Dark Reign）則是時

軟世新聞
Soft World News

業界動態



下最熱門的即時戰略遊戲，集合了魔獸爭霸與終極動員令的各種優點，再加入許多新的特點，是一款眾所矚目、號稱將終結目前所有同類型遊戲的即時戰略遊戲。

除了代理發行原版光碟於國內銷售之外，憶弘國際為使國內玩家免受語言隔閡之苦，計畫將發行中文化包裝與全中文手冊之重製版，而最後的目標更計畫將遊戲內容中文化，讓國內玩家不僅玩得到這些國外高品質的光碟遊戲，而且玩得懂、玩得盡興。

米利亞VIP會員卡熱情招募中！

ONLY NT$500 立即擁有VIP Club會員身份。

本卡自申請日起一年有效，有效期限內郵購米利帶多媒體產品可享有劃撥或郵購刷卡寄貨到府85折優惠價（特價品或折扣商品除外）。可免費參加各類會員活動。

會員可定期收到產品目錄、會員通報或網路通報，並有WWW站提供最新資訊及產品DEMO。會員可享本公司不定期之抽獎或驚喜贈獎活動。

戶名：憶弘國際有限公司
郵政帳號：18368560

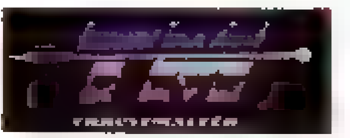




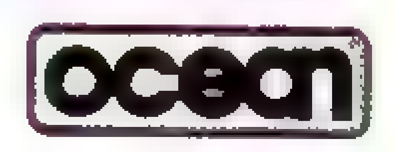
Broderbund



以上各產品商標均屬原廠商所有







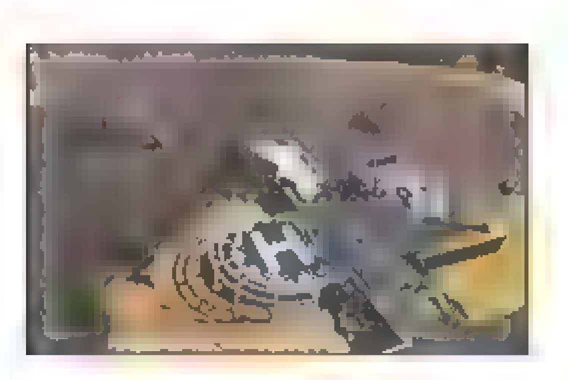


BETHESDA SOFTWORKS


GAMETEK


COMPRO GAMES


SURFACE
TENSION
超速任務









星際元帥
STAR GENERAL
天空不再是界限所在，宇宙不再遙不可及
銀河系中的一場世紀之爭即將引爆
您可以完全與電腦對抗或利用數據機與人類的對手爭奪「星際元帥」的頭銜
遊戲特色：
★可透過數據機及網路進行連線對戰遊戲
★結合太空戰鬥及地表作戰的雙層次戰鬥系統
讓玩家同時享有不同的視覺效果
★資源管理是重要關鍵，建造城市、建設工廠、研發中心
代理發行•生產製造
第3波文化事業股份有限公司
SSI
MINDSCAPE
A MINDSCAPE COMPANY

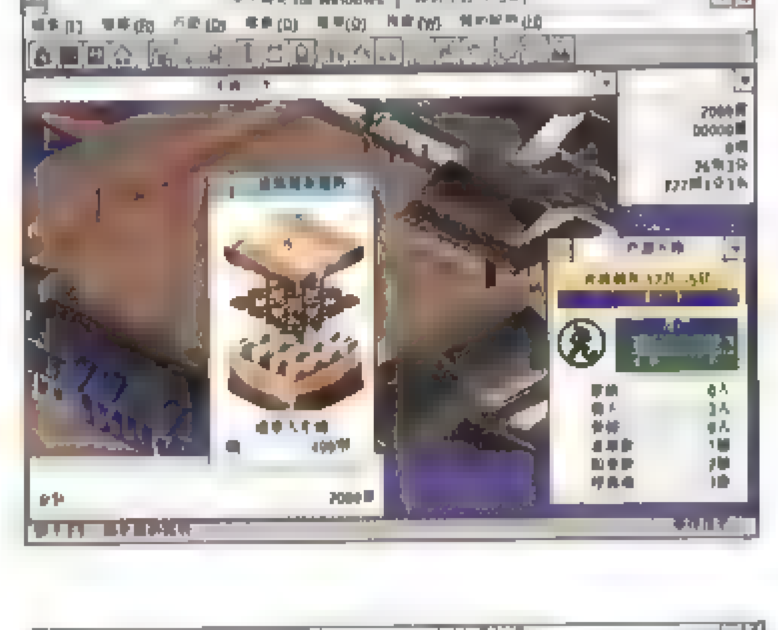
天



溶萬物爲白銀・化干戈爲玉帛
讓你體驗千金買笑・錙銖必較的元祿商場



清朝的胡雪巖、
元祿的紀伊國屋文左衛門，
他們到底是什麼樣的人？
是簞食瓢飲還是酒池肉林？
是算及錙銖還是一擲千金？
元祿時代的商場，等你來讓它現形。
萬丈高樓，五湖四海，
酒家青帘，南柯一夢。
你、胡雪巖、紀伊國屋文左衛門，
都是爾虞我詐、斗酒淋漓的商人。

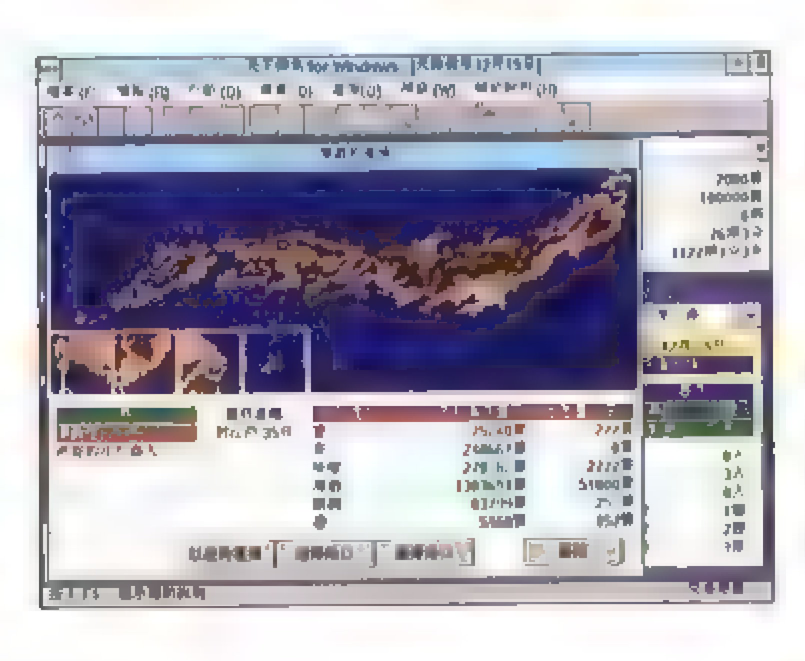






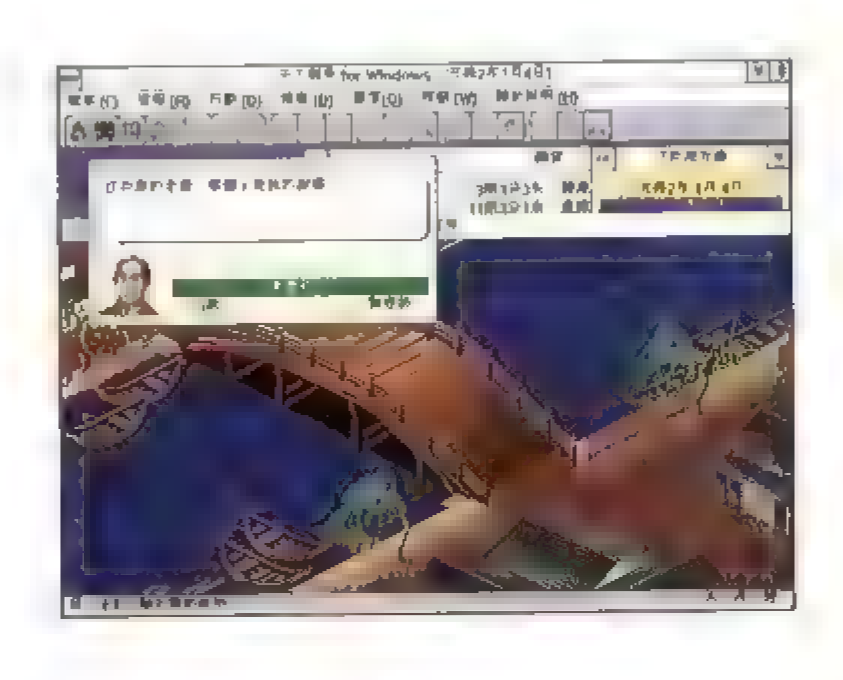
有錢的人是大爺？錯！
懂得用錢的人才是大爺中的大爺！
用盡各種手段叫官場爲你現形，
散發個人魅力讓歡場爲你屈膝。
人在江湖，隨心所欲。





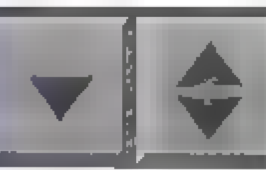


十里洋場龍蛇雜處，
各類物產分佈在48個轉運港口。
囤積、哄抬、賤價，
市場價格唯你獨尊。
此時偕三五良朋，
笑傲沙場，何等豪邁。



代理發行・生產製造 第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993 ht

御免





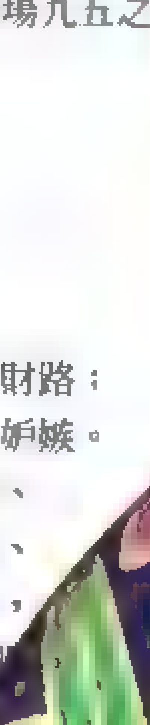
文武一腳踢，高低四路通。
送禮，投其所好才是朋友。
給錢，不落痕跡才是藝術。
夫人、掌櫃、學徒、雜工、保鏢，
他們都可能成為你的心腹樁腳。



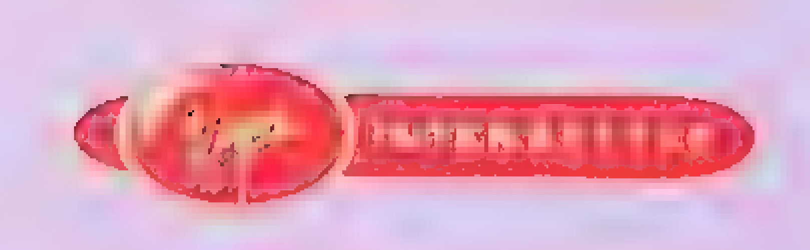
蝶戀花、花戀蝶，
豪情萬丈不敵繞指柔。
綺羅香澤輕啓朱唇，
掩映垂簾蛙腰微握。
片片殘霞落地，
吉原藝妓讓你盤踞商場九五之尊

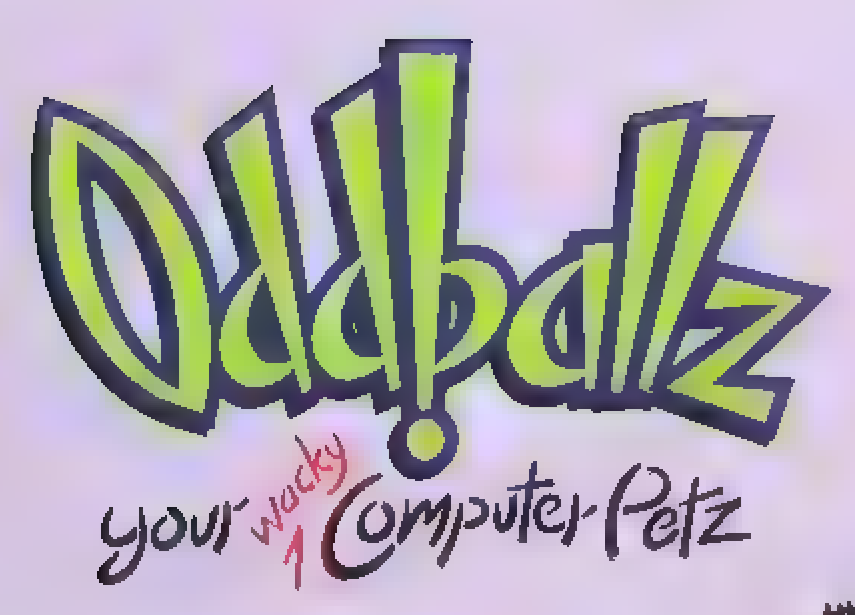


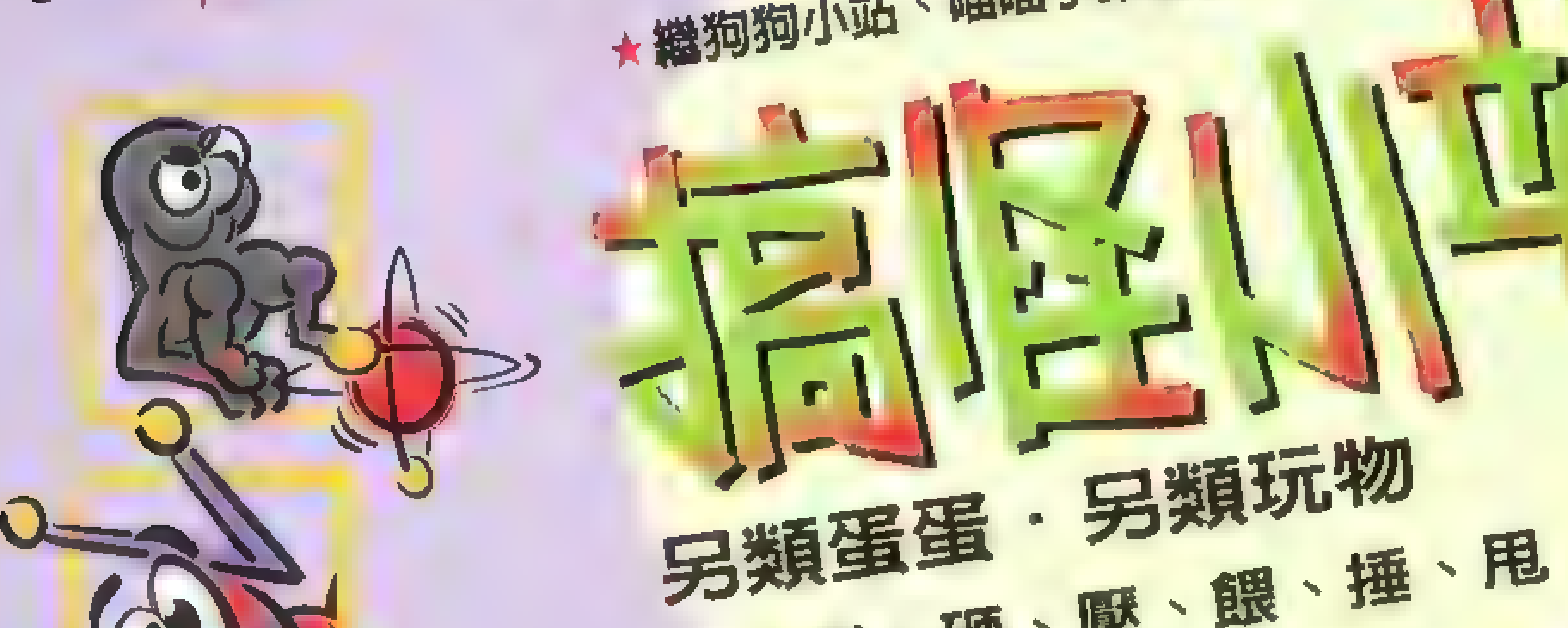
日進斗金，勢必斷人財路；
樹大招風，難免引人妒嫉。
小偷、盜匪、採花賊、
海盜、流氓、地頭蛇、
廣納賢才、禮聘劍士，
隨護在側讓你橫行無











擠、射、砸、壓、餵、捶、甩、操

搞什麼東東啊！









代理發行・生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950

台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492

高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893

BBS:(北區)(02)7169264 (南區)(07)2254993

http://www.acertwp.com.tw



有膽來試看看與世界各國的高手一同來" 尬車"
霸王飛車
Ubi Soft
Vivid Image


ARTDINK
人生有夢，築夢踏實
擁有HR2，也讓你同時擁有夢想
有16台機器人可供你選擇，及自行設定其執行指令
可自由選擇建造材料，和建物架構(最高可達600m)
3D路圖畫面，豐富的背景音樂
HR2
中文版
代理發行•生產製造
文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL (04)2274467 FAX 2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993
http:// www.acertwp.com.tw

MICRO PROSE

MAGIC
The Gathering

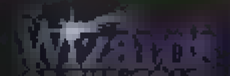
正宗

魔法風雲會

第一套移植至電腦的紙牌遊戲

支援Windows 95中英文版，SVGA 640x480 256色以上的解析度
透過多媒體的教學課程及線上輔助說明，能在最短時間內了解基本規則及遊戲方式
超強的人工智慧等您來挑戰，免除您找不到敵手的困擾
卡片總數超過400張以上，除第四代魔術卡外，
還包括20張以上的絕版卡片及PC上才有全新的"星際牌組"

代理發行
第3波文化事業股份有限公司





FULL TILT!
PINBALL
飆分數、比快感
歡樂彈珠台給您無限歡樂！
打一局彈珠台，快樂似神仙喔！
軟體世界
智冠科技股份有限公司

FARLAND STORY 勇者鬥狂神



●米克

第一章　白賢者

第1關　竊取乙醚的盜賊

●劇情：盜賊哈蓋魯為了逼迫萊茵帶他去村莊，失手將他打落斷崖，不料萊茵卻被塞夫奇魯救起。回到村莊後，眾人得知盜賊再度前來騷擾，乃決定出擊。



勝利條件：
打倒哈蓋魯
失敗條件：
萊茵陣亡
登場敵人：
植樹妖物
LV1×3
洛古
LV1×2
阿薩星　LV1×2
哈蓋魯　LV1×1

★提示：

首先需注意的一點，是我方的萊茵、塞夫奇魯與敵方的植樹妖物都只能進行遠程攻擊，對於臨近一格的攻擊則無法還擊，所以不要讓敵人靠近萊茵與塞夫奇魯。

在同伴當中的比卡有月光守護法，可以提高一個友軍的防禦力五個回合，佩卡的眨眼術則可以讓某個敵人麻痺一個回合；所以在面對比較強的敵人時，可以先將麒藍的防禦力高，並將敵人麻痺，然後由麒藍對敵人進行直接攻擊，萊茵與塞夫奇魯在外側進行間接攻擊。

在眾人獲勝之後，哈蓋魯卻突施詭計，準備殺害精靈並奪取乙醚，還好被萊茵用消失術破解。塞夫奇魯見萊茵頗具天份，在徵得他的父母

同意後，決定把他帶往魔法都市耶路達教育。

第2關 古代的遺跡

●劇情：為了拯救瀕臨崩潰的世界，件查出了羅岬山的古代遺跡可能會有解決問題的方法，於是衆人便帶著可以偵測乙醚的阿莉安前往古代遺跡；但是在一行人抵達目的地之後，卻發現有人已經在偷挖了。

勝利條件：打倒盜賊，找到遺跡的入口

失敗條件：萊茵陣亡

登場敵人：

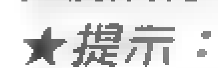
植樹妖物 LV2×3

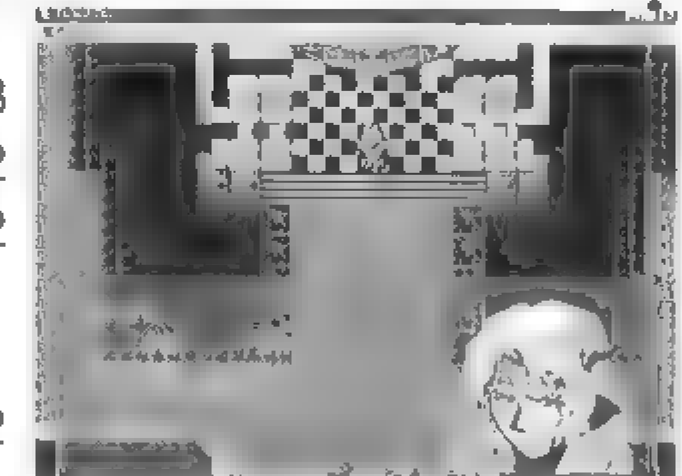
洛古 LV1×2

阿薩星 LV1×2

雅拉寧 LV1×1、LV2×1

士兵 LV1×2





★提示：

本關的敵人前鋒部隊已會採取積極攻勢了，所以我方要針對敵人的特性，迅速地各個擊破；要是一次遭到兩個以上的敵人圍攻，戰況就會比較吃緊。在地圖的左側會出現蒙古拉商人，可以向他購買魔導師之卡給萊茵裝備。

在衆人打倒古代遺跡入口的士兵之後，開門出來的竟然是耶路達的歐茲瓦魯特王子，原來派人來偷挖的竟然是王子！塞夫奇魯一時也想不出要如何解決這個棘手的問題了。

第3關 耶路達王宮

●劇情：塞夫奇魯在與件商量過後，決定謁見國王，告知他事情嚴重性，請他阻止王子的舉動。在他們兩人進宮後，調皮的麒藍也闖進去了！為了避免事情鬧大，萊茵決定去把麒藍抓出來。

勝利條件：別被士兵發現，並抓住麒藍

失敗條件：萊茵陣亡

登場敵人：番兵LV3×7



★提示：

本關非常地容易，只要先查看敵人的資料，瞭解他們的移動範圍就可以輕鬆過關了。由於敵人只會在他們移動後可以攻擊到人的情況下才會移動，所以我們只要小心地穿過敵人的移動範圍，就可以順利地抓到麒藍了。

第4關 神之聖地

●劇情：國王答應了塞夫奇魯調察古代遺跡的請求，但是要求他馬上進宮一趟，所以萊茵等人就先前往古代遺跡了。

勝利條件：調查古代遺跡的金屬板

失敗條件：萊茵陣亡

登場敵人：

骸骨人 LV2×2、LV1×1

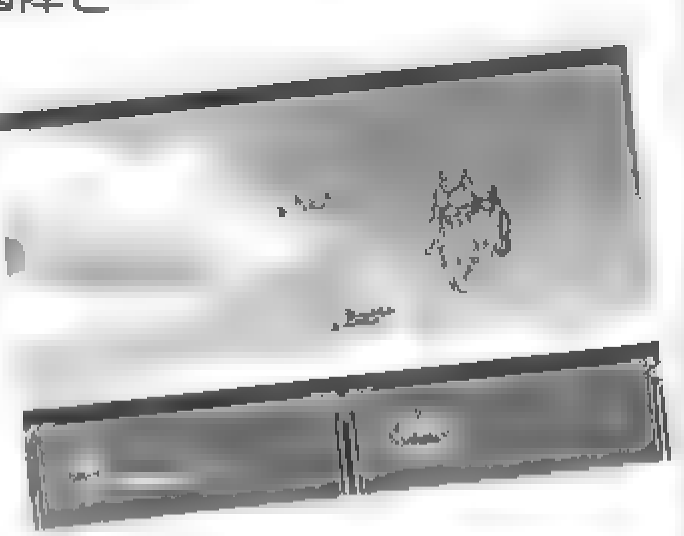
愛摩 LV1×1

蝙蝠貓 LV2×2

立體幽靈 LV2×2

模仿箱 LV2×1

植樹妖物 LV2×2



★提示：

本關可以在地面上找到一些有飛馬圖樣的方格，把外圍的方格都踩完後，通往神殿的道路就會出現了。在打倒神殿附近的敵人後，再把剩下的有飛馬的方格踩一踩，就會出現寶箱，把寶箱開啓後，就可以順利過關了。

第5關 老師之戀愛

●劇情：塞夫奇魯發現萊茵等人帶回來的寶石，竟是空間之門，於是他便獨自前往神殿一探究竟；萊茵等人察覺後，便追了過去。

勝利條件：追趕塞夫奇魯

失敗條件：萊茵陣亡

登場敵人：

骸骨人 LV2×2

愛摩 LV1×1、LV2×1

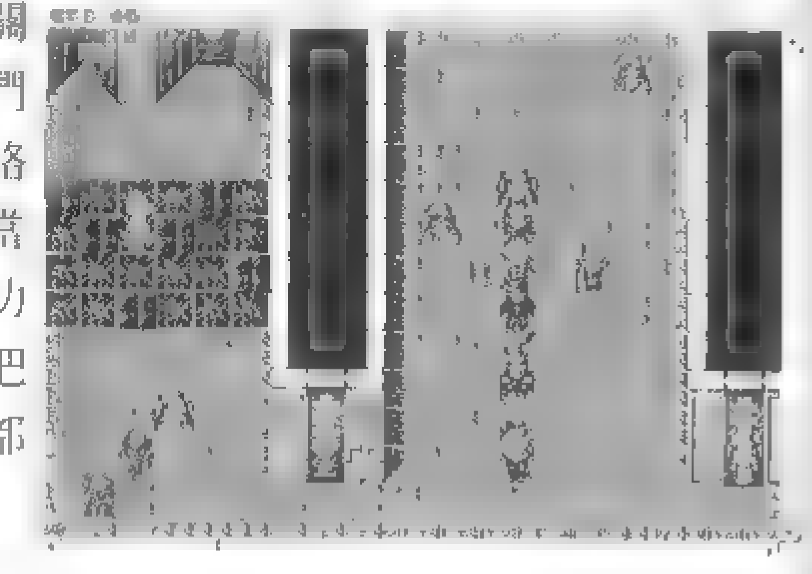
蝙蝠貓 LV2×2、LV2×2

模仿箱 LV2×2

植樹妖物 LV3×3

★提示：

本關的任務在追趕塞夫奇魯，只要人員站上他消失時的那個方格，就算完成了。雖然敵人的數量比前幾關多，但是我們只對付會擋路的就好了；當然，您想練功的話，可以把全部的敵人都殺光。



第6關 [illegible]

●劇情：為了請神拯救瀕臨毀滅的世界，塞夫奇魯闖進了神的宮殿，但是經過苦苦的哀求之後，天使仍然不為所動。

勝利條件：聯合塞夫奇魯

失敗條件：塞夫奇魯或萊茵陣亡

登場敵人：

安吉梨娜	LV10×1
阿姬天使	LV2×2
凱魯比姆	LV3×4
歇拉夫天使	LV1×1
安傑魯	LV3×2
進	LV2×2

★提示：

本關的敵人是會飛行的天使，所以我方要儘量在可進入的地形與他們交戰，否則會處於挨打的局面。由於大部份的天使是採用間接方式攻擊，我們可以利用麒麟與阿莉安進行近身攻擊，再由萊茵補上最後一刀。把天使都清除後，先去找蒙古拉商人買一些武器裝備與藥品吧！

在與塞夫奇魯會合後，勝利條件將會改爲『打倒大頭目』。大頭目的攻擊力很強，但不會移動，所以針對這一點，我們可以把萊茵與阿利安移動到她的身旁，然後以萊茵的特殊攻擊來攻擊她。

在打倒大頭目之後，塞夫奇魯發現所謂的『[illegible]天使』竟然是機械人，而所謂的『神』，應該就是製造出這些機械人的人！這個事實讓塞夫奇魯大受打擊，性情也爲之大變。

第7關 [illegible]

●劇情：件師父急忙地帶萊茵要去阻止一件事，原來是塞夫奇魯與歐茲瓦魯德聯手要謀害國王！但是當他們趕到的時候，已經來不及了。件在痛心之下，決定要清理門戶。

勝利條件：趕緊往左邊的研究室

失敗條件：萊茵陣亡



出場敵人：

塞夫奇魯	LV3×1
歐茲瓦魯德	LV6×1
蜻蜓	LV3×3
警備兵	LV3×1
士兵	LV3×4
番兵	LV3×2
金龜蟲	LV3×2

★提示：

在第十一個回合之前，塞夫奇魯與歐茲瓦魯德會被件的力場所困住，但是過了第十一回合後，塞夫奇魯將會破解力場，如果玩家當時位於他們的移動範圍內，將會遭到攻擊；所以玩家最好一開始就往下方移動，儘量避開塞夫奇魯的移動範圍。不過如果您很有自信而且很想練功，那麼倒是可以與塞夫奇魯及歐茲瓦魯德交手看看。

至於目的地的研究室，是位於地圖最左邊的階梯上方，有一個很像門的地方，把萊茵移動到該方格上，就可以過關了。

到達研究室之後，萊茵發現塞夫奇魯將阿莉安與希露菲亞都轉換成大人了，而且希露菲亞還對萊茵發動攻擊。

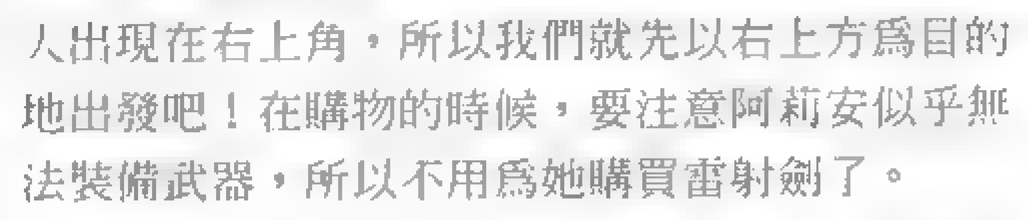
第8關 [illegible]

●劇情：為了阻止塞夫奇魯的野心，阿莉安帶著萊茵進入時空之輪，準備加以破壞。

勝利條件：前往控制室

失敗條件：萊茵或阿莉安陣亡

登場敵人：



單眼球	LV4×1
蜻蜓	LV4×4
兵士	LV4×4
眼球	LV4×3
監視機械人	LV4×2

★提示：

本關的蒙古拉商人出現在右上角，所以我們就先以右上方爲目的地出發吧！在購物的時候，要注意阿莉安似乎無法裝備武器，所以不用爲她購買雷射劍了。

在進入控制室後，塞夫奇魯也趕來了；雖然他口口聲聲說是爲了要拯救這個世界，但是萊茵等人並不能接受他的說法。在一場混戰之後，阿莉安啓動了空間之門，但也開啓了三個世界的戰端。

第二章特斯卡的遺跡

第1關 [illegible]

●劇情：傑羅發現了神的遺跡後，通知卡魯哈斯教授前來；教授不但居功，而且還要傑羅進去搜查。

勝利條件：探尋到底
失敗條件：傑羅陣亡
登場敵人：
立體幽靈　LV4×1
馬羅　　　LV3×2
、LV4×2
骸骨人　　LV4×2
模仿箱　　LV4×3
★提示：

本關有相當多的金屬板與不能通過的坑洞，只要依序踏上金屬板，就會有岩石落下將坑洞填平，成爲可以通過的地形。至於要開啓最後那兩扇門的關鍵，在於門附近的兩座石像，只要派兩個人同時各站在一個石像旁，然後選擇開啓，就能打開最後的兩扇門了。在傑羅踏上最後一個金屬板後，將會出現一個寶箱，寶箱中放著『空間之梯』。

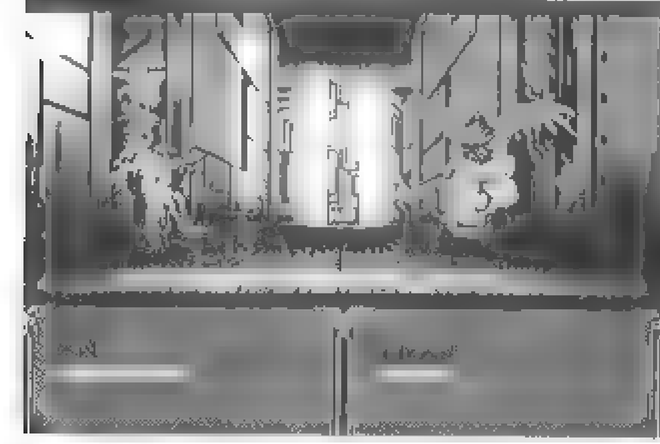
在傑羅取得空間之梯後，卡魯哈斯教授出現了。他要求傑羅交出空間之梯，但是傑羅以空間之梯是不祥之物爲由，拒絕把它交給教授

第2關　卡魯哈斯的陰謀

●劇情：落到另一個世界的阿莉安被人救起，交給傑羅的妻子梅希亞治療。這時傑羅正好帶著空間之梯回來，阿莉安害怕空間之梯會為傑羅帶來不幸，所以便將空間之梯搶過來，而貪心的卡魯哈斯也帶著大批的助手前來，準備搶奪空間之梯

勝利條件：擊垮卡魯哈斯的助手
失敗條件：阿莉安陣亡
登場敵人：
助手A LV4×2、LV5×1
助手B LV4×2、LV5×1
★提示：





本關的敵人相當容易對付，其中助手A採用直接攻擊，助手B採用間接攻擊，只要掌握這個特性，就可以輕鬆過關了。

在打倒卡魯哈斯的助手後，蓋魯巴尼警官剛好出現，狡猾的卡魯哈斯就這樣被警官帶走了。

第3關　遺跡的探險

●劇情：為了解開空間之梯之謎，梅希亞夫婦帶著阿莉安來到了遺跡：不料遺跡的門已經被打開，許多怪物正從其他的世界入侵。

勝利條件：抵達門，並將門關閉
失敗條件：阿莉安陣亡
登場敵人：
操縱機器人 LV5×2
監視機器人 LV5×2
眼球　　　 LV5×2
金龜蟲　　 LV5×2
蜻蜓　　　 LV5×2
★提示：



本關的敵人相當多，由於傑羅與梅希亞都是採用間接的方式攻擊，所以我們要先把採用直接攻擊的敵人消滅。從左側出現的蒙古拉商人處，可以購得散彈槍與天使之淚。

在抵達門之後，梅希亞夫婦發現守護者蕾蒂的身體已經被弄碎了，只剩下記憶晶片。此時從門中又出現了一個人，結果竟然是塞夫奇魯。還好在梅希亞夫婦的努力下，又把他送回了原來的世界。

第4關　蕾蒂的復原

●劇情：梅希亞夫婦與阿莉安帶著蕾蒂的記憶晶片到研究所，在途中遇到了可路克與倚帝安劍，於是大夥便結伴同行。不料在進入研究所後，陰魂不散的塞夫奇魯又出現了。

勝利條件：消滅敵人
失敗條件：阿莉安陣亡
登場敵人：
塞夫奇魯　　LV8×1
蜻蜓　　　　LV5×3
金龜蟲　　　LV5×3
普路透天使　LV5×3
單眼　　　　LV5×5
監視機器人　LV5×3
保克步　　　LV5×2
★提示：



雖然本關的敵人很多，但是玩家只要在原地等待，讓敵人一個個分批前來送死，應該可以很容易解決。只要把兩個保克步解決，本次的任務就可以順利完成了。

第5關 趕往村裡的路

●劇情：眾人為了解開空間之梯與空間之門的問題，決定先回村莊中。這時被警官帶走卡魯哈斯也回到了村莊，在他的苦苦哀求下，傑羅決定暫時把空間之梯借給他；不料他早與塞夫奇魯串通好了，一拿到空間之梯就交給了塞夫奇魯，而村人也都被塞夫奇魯以法術制住了。

勝利條件：消滅全部的敵人，解救孩子

失敗條件：敵人爆炸

登場敵人：



監視機器人 LV6×7

★提示：

本關的敵人最大的特點，就是在遭到攻擊後，如果未在一個回合內被摧毀，就會自動引爆，而導致遊戲結束；所以，玩家最好一個回合集中全力只攻擊一個敵人，一個一個慢慢地把他們收拾掉。在地圖的左下角有蒙古拉商人出現，所以玩家在敵人剩下一兩個的時候，可以先不要攻擊他們，這樣就可以到商人那裡購物了。

第6關 通往異世界的門

●劇情：塞夫奇魯帶著阿莉安與卡魯哈斯來到了天的遺跡，準備透過希露菲亞的傳送而回到原來的世界。此時，為了拯救阿莉安的傑羅夫婦等人也趕過來了。

勝利條件：在十五回合內抵達門

失敗條件：超過十五回合

登場敵人：



普路透天使 LV6×2
單眼 LV5×2
超眼球 LV5×2
蜻蜓 LV5×2
蜻蜓 LV5×2、LV6×2
眼球 LV6×2、LV5×1

★提示：

由於本關的時間限制是十五個回合，所以玩家千萬不要過於戀戰，以免無法在時間限制內抵達門所在的方格。在任務一開始後，玩家要先選定左邊或右邊其中一個方向，集中所有的人員朝該方向全力衝刺；如果有敵人對我們加以攔截，那麼就要採用邊打邊跑的方式往前移動，千萬不要去追擊落單的敵人，以免時間上來不及。如果玩家能在十回合左右抵達門的附近，那麼就可以反過來攻擊附近的敵人，慢慢地練功，等時間到了再進門即可。

在抵達門之後，眾人討論了一下，結果傑羅夫婦與蕾蒂決定到異世界救人，可路克與倚帝安劍則決定留下來保護村人。

第三章 獸王之國

第1關 小白馬

●劇情：凱魯聽父親說草原上有一隻受傷的小白馬，好奇的她決定與維茲魯尼魯前去瞧瞧，結果發現被傳來異世界的麒藍正受到怪獸的攻擊。

勝利條件：消滅所有的敵人

失敗條件：麒藍陣亡

登場敵人：



哈比 LV4×1
植樹妖物 LV5×3
馬羅 LV4×4
模仿箱 LV4×4

★提示：

本關一開始，就要先讓凱魯與維茲魯尼魯趕快飛過河，以免麒藍無法撐過敵人的攻擊，在兩人飛過河之後，可以讓麒藍也加入戰局，順便賺經驗値。

在打倒怪獸之後，狼族的吶助也趕過來了；眾人在一陣討論之後，決定先回狼人的森林，看看吶助的母親對這件事有甚麼看法。

第2關 狼族的森林

●劇情：眾人在前往狼族森林的路上發現了一些奇異的現象，麒藍更發現了來自同一個世界的監視機器人。由於大量的機器人正往狼族的森林移動，吶助等人決定加以攻擊。

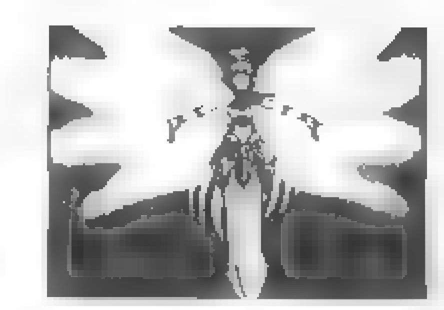
勝利條件：驅散干擾者，朝山谷前進

失敗條件：麒藍陣亡

登場敵人：

超眼球 LV4×1
眼球 LV5×2、LV4×2
金龜蟲 LV4×2
蜻蜓 LV4×2

鬼蜻蜓　LV4×2
操縱機器人　LV5×2
普路透天使　LV5×1
希露菲亞　LV6×1



★*提示：*

本關的敵人相當多，玩家最好讓凱魯與吶助都變身成動物，並且善用他們的特殊能力，才可以順利地過關。當玩家前進一段時間後，希露菲亞將會出現。她的攻擊威力雖然不是非常地強，但是射程可以達到八格之遠，所以玩家的部隊在登上樓梯的時候要特別小心，千萬別和她站在同一直線上。本關在打倒希露菲亞後，就可算完成了。

第3關　基努山

●劇情：衆人在見到祐桐後，聽她說起獸人與人類的神之間的恩怨。牡伊蘭娜聽完後很生氣，決定到基努山找天使報仇。衆人擔心她的安危，所以也跟了過去。

勝利條件：打倒希露菲亞
失敗條件：麒藍陣亡
登場敵人：

超眼球　LV5×2
眼球　LV5×2
[redacted]　LV5×2
蜻蜓　LV5×3
鬼蜻蜓　LV5×1
監視機器人　LV5×2
普路透天使　LV5×1
希露菲亞　LV6×1
觀看機器人　LV5×2
塞夫奇魯　LV6×1
殺人蟲　LV5×2

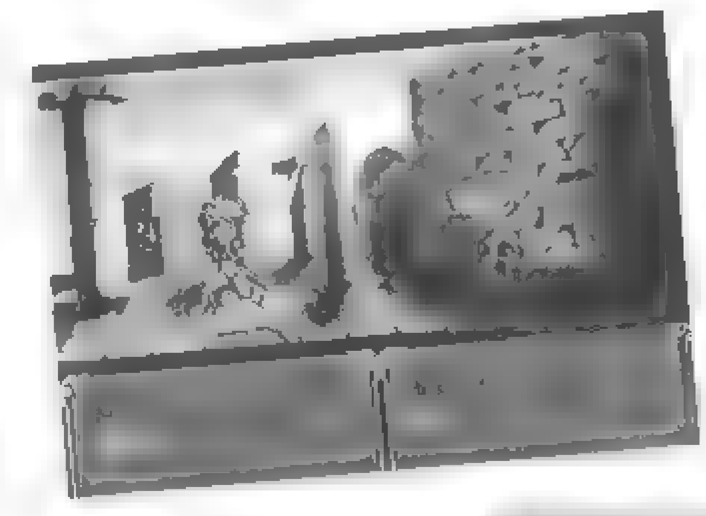
★*提示：*

本關的蒙古拉商人出現在右側，由於敵人的數量非常多，所以玩家最好多買一些可以恢復生命力的物品。我方可以操縱的五個角色，全部都是採用直接方式攻擊，針對這一點，最好先將一些採用間接方式攻擊的敵人除去。

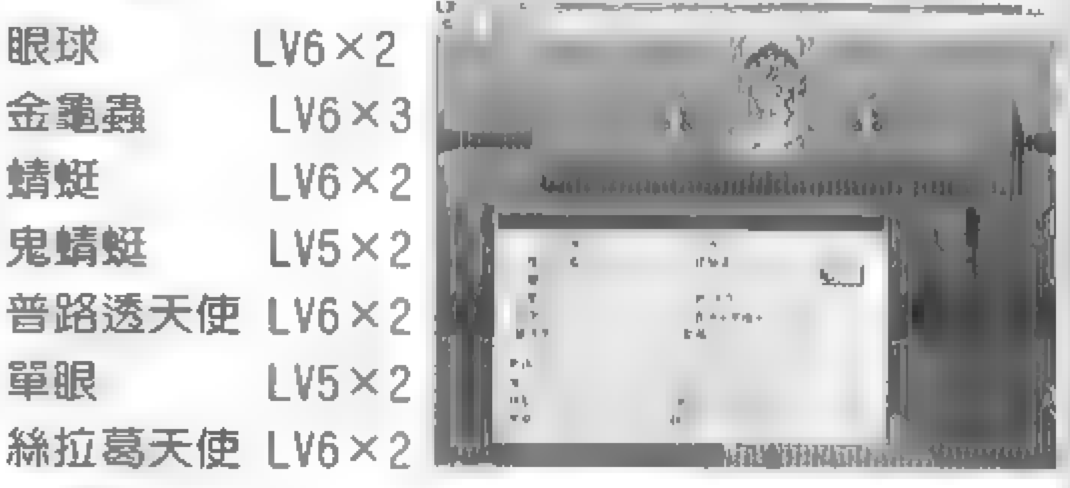
要進入希露菲亞所在的地區時，首先要做的事情就是要破解力場。玩家在地圖上可以看到力場是由許多樑柱所支撐起來的，把人物移到樑柱的下方方格，就可以破壞這些樑柱，使力場出現缺口了。至於要打倒希露菲亞，最好還是讓凱魯移動到她隔壁的方格，使用特殊攻擊加以重創，然後其他的人再群起圍攻。



●劇情：由於塞夫奇魯正從這個世界大量地竊走乙醚，導致整個世界的天候都出現了異常的現象。為了解決這個問題，需要借助狼神王費利路的力量，於是衆人決定前往瀰瀰魯之泉，看看是否能喚起吶助的記憶。



勝利條件：
到達谷底
失敗條件：
麒藍陣亡
登場敵人：
超眼球
LV6×2



眼球　LV6×2
金龜蟲　LV6×3
蜻蜓　LV6×2
鬼蜻蜓　LV5×2
普路透天使　LV6×2
單眼　LV5×2
絲拉葛天使　LV6×2

★*提示：*

本關一開始，就會有大量的敵人向我方靠近，所以玩家最好先不要向前推進，以免在樓梯上遭到敵人夾擊。在消滅這些敵人後，比較需要注意的就是看守著橋樑的普路透天使，由於它的攻擊力不弱，所以要先用凱魯當餌，引它過來攻擊；接著用凱魯的特殊攻擊把它重創後，其他的人就可以蜂擁而上了。

至於，守在最後面的兩隻絲拉葛天使，可以說是本關最難纏的敵人了。由於它們的攻擊力與防禦力都是超強的，玩家千萬不要一次把兩隻都引過來了，否則您的人員可能很快就都被擺平了。要對付它們，還是使用凱魯的特殊攻擊最有效了。

除去兩隻絲拉葛天使後，只要有人抵達地圖最下方一排的方格，任務就算完成了。

第5關

●劇情：衆人好不容易抵達了凱魯的村莊附近，吶助卻因為不願意恢復記憶，而不肯進入泉水所在的地區，不過牡伊蘭娜還是把他給拖進去了。

勝利條件：到泉水處最裡面
失敗條件：吶助陣亡
登場敵人：

水鬼　　　LV5×2
惡蟲　　　LV5×1
模仿箱　　LV6×1
飛亞　　　LV6×2
鐵鎚　　　LV5×1
植樹妖物　LV6×1
　　　　　、LV5×1
耶迪迪　　LV6×1
馬羅　　　LV6×3
雅啦寧　　LV6×2

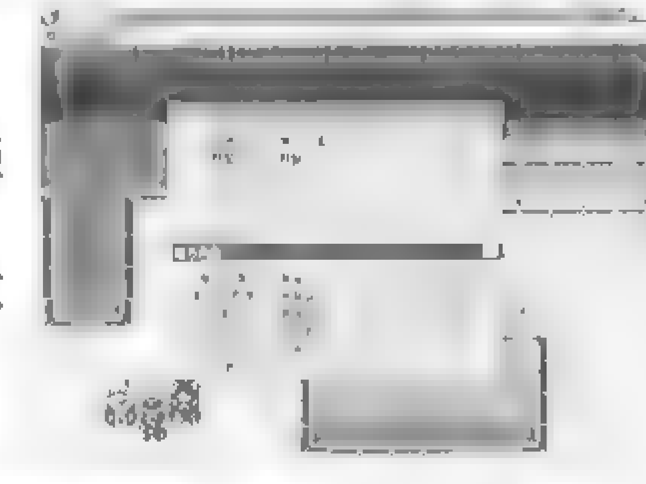
★提示：

本關的敵人雖多，但是比較強的只有鐵鎚而已，要打倒這些敵人並不是很困難的事。當吶助接觸到最右下方的泉水後，他將會變成費利路，並憶起獸人的神與人類的神之間的爭執，而凱魯也將因爲喝下泉水而變成菲尼庫斯。

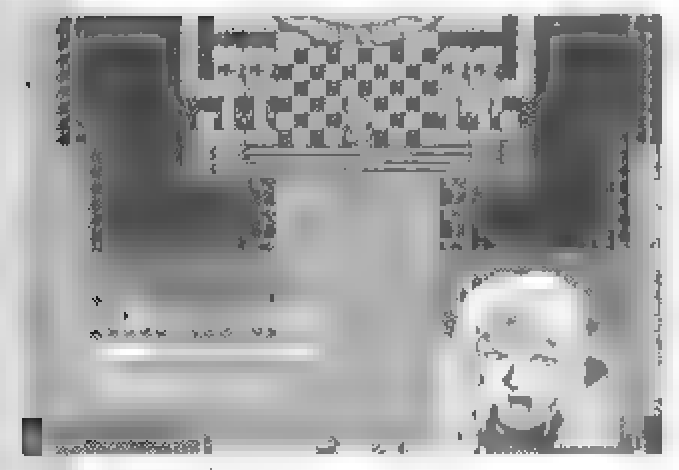
接下來，希露菲亞將會帶著兩個飛亞出現，而勝利條件也將轉爲『打倒希露菲亞』；不過在我方的人員生命力全部被補滿，而且吶助與凱魯又變強的情況下，要擺平這三個敵人根本不成問題。

第6關：[illegible]

●劇情：為了解決這個世界的異象，吶助等人決定前往基努山，封閉前往其他世界的門，但是為了從這個世界奪取乙醚的希露菲亞，誓死阻止他們的行動。



勝利條件：
打倒希露菲亞
失敗條件：
我方全部陣亡
登場敵人：
超眼球
LV6×2



金龜蟲　　LV6×2
蜻蜓　　　LV6×4
監視機器人 LV7×2
普路透天使 LV6×2
希露菲亞　LV7×1
殺人蟲　　LV6×2
保克步　　LV7×2

★提示：

本關的敵人雖多，但是都不強，所以玩家可以好好地練功一番；唯一需要小心的，還是希露菲亞的遠距離攻擊。至於出現在左上方的蒙古拉商人，似乎不賣任何的商品，不過玩家倒是可以考慮把身上不要的武器裝備賣給他。

在打倒希露菲亞後，塞夫奇魯會出現，並將她救回原來的世界。由於吶助決定要追過去，所以除了維茲魯尼魯以外的人，也決定跟吶助一齊走。

第四章　狂神之都

第1關：[illegible]

●劇情：被傳送後的阿莉安，發現了被石化的萊茵　而同樣被傳送到附近的傑羅與凱魯，在發現阿莉安有危險後，決定前往救援。

勝利條件：保護阿莉安，擊退敵人
失敗條件：阿莉安陣亡
登場敵人：
超眼球　　LV5×1
[illegible]　LV6×1
眼球　　　LV5×1
　　　　　、LV6×2
蜻蜓　　　LV5×2
鬼蜻蜓　　LV5×2
監視機器人 LV5×1
　　　　　、LV6×1
操縱機器人 LV5×1
　　　　　、LV6×1
模仿箱　　LV6×1
植樹妖物　LV6×2

★提示：

雖然本關一開始只有傑羅與凱魯兩個人可以和敵人作戰，但是沒過幾個回合，牡伊蘭娜與蕾蒂就會先後加入我方的陣營，所以要打退這些敵人並不是問題。

在將所有的敵人都消滅後，牡伊蘭娜意外地將被封印的件師傅給放了出來。件以他僅餘的生命力，將被石化的萊茵給還原，然後就身亡了。眾人爲了離開這個地方，決定先到礦坑尋問出路。

第2關：[illegible]的傢伙

●劇情：衆人進入礦坑後，竟然遇到了麒藍。糟糕的是，跟據牠的說法，吶助被敵人用障壁給困在礦坑中了。



勝利條件：打倒隱藏在工場裡的首領。
失敗條件：萊茵和阿莉安陣亡
登場敵人：

超眼球	LV6×2
單眼	LV6×3
鐵爪	LV5×1
蜻蜓	LV6×2
追擊砲	LV6×3、LV7×1
新圓盤人	LV7×3
操縱機器人	LV7×2、LV6×1
鑽孔機	LV5×1
齒輪手	LV7×1

★*提示：*

本關的地形中，有一些是無人通過的方格，必須由奮蒂將障礙物炸毀。在敵人當中以齒輪手和鑽孔機最為難纏，不過還好它們只會在軌道上移動，所以我們可以不斷用間接攻擊來對付他們。消滅全部的敵人後，就可以將吶助給救出來了。

在過關後，奮蒂會撿到一個乙醚水晶，玩家可以選擇要把阿莉安或麒麟變人

[illegible]

●劇情：眾人搭上傑羅製造的飛行器，準備前往耶路達，不料卻在大絲透斯的上空遭到敵人的攻擊而迫降；迫降之後，竟然還遇到了哈蓋魯。

勝利條件：消滅全部的敵人
失敗條件：萊茵陣亡
登場敵人：

超眼球	LV6×1
眼球	LV7×1
單眼	LV7×2
PW-1	LV6×2
蜻蜓	LV6×1、LV7×1
普路透天使	LV6×2
墮異波亞	LV7×2

★*提示：*

本關的蒙古拉商人出現在右上方，但是只有具有飛行能力的人，才可以去向他購物；由於他身上有許多能增加屬性的東西，所以玩家最好先留一個敵人不要殺，然後就有時間可以向蒙古拉商人購買神水、自然界的護佑及強烈火燄了。

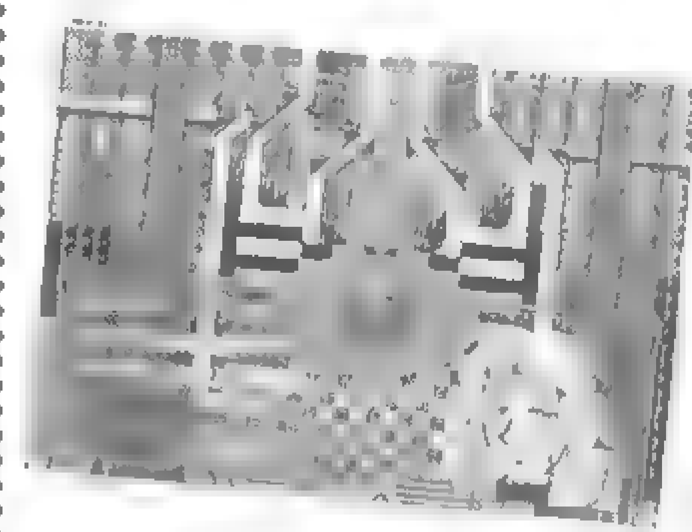
在打倒全部的敵人後，哈蓋魯帶眾人去見他的首領－耶路達國王歐茲瓦魯特。原來歐茲瓦魯特雖然與塞夫奇魯合力謀害了先王，但是由於塞夫奇魯的野心過大，引起歐茲瓦魯特的恐懼；所以他希望能借助萊茵等人的力量，來除去塞夫奇魯。在談妥條件後，萊茵可以得到一顆乙醚水晶讓麒麟或阿莉安其中一人等級提升，而萊茵與傑羅的等級也會提升

接下來，玩家可以選擇走路線或航線到耶路達，筆者建議走『路線』。

[illegible]

●劇情：眾人決定走秘道到耶路達，不料卻遇到大批的敵人。

勝利條件：到左邊裡面的秘室
失敗條件：萊茵陣亡
登場敵人：



冒險魔道士	LV8×2
鐵鎚	LV8×2
愛鐵鎚	LV8×2
飛亞	LV8×2
PW-1	LV7×2
觀看機器人	LV8×3
鐵模仿箱	LV7×1、LV8×1
保克步	LV8×2
操縱機器人	LV8×1
齒輪手	LV7×1、LV8×1

★*提示：*

本關是典型的人多好辦事，雖然敵人的數量也不少，但是只有鐵鎚與愛鐵鎚是比較棘手的敵人，要打敗他們，最好先進行間接攻擊，然後再派比較強的人進行直接攻擊，這樣可以降低我方的損失。我們的目的地在最左上方，只要人員走到門正下方的方格，就可以順利過關了。



第5關：往研究所的路途

●劇情：當衆人從秘道出來後，遇到了卡魯哈斯。他說梅希亞已經被抓到研究室中，準備作實驗了；憤怒的傑羅準備衝過去救人，變身成卡爾哈司的卡魯哈斯卻擋住了他們的去路。

勝利條件：到達左上方的建築物

失敗條件：萊茵陣亡

登場敵人：

鐵鎚 LV7×2

愛鐵鎚 LV7×1

卡爾哈司 LV9×1

火燄魔人 LV8×1、LV7×2

呼利阿 LV8×2

鐵拉 LV8×2

利巴 LV8×1、LV7×1

警備兵　LV8×2

人身牛頭 LV8×2

★提示：

本關的敵人中，最難纏的莫過於火燄魔人了；因為我方的人物中，吶助與凱魯都是採用攻擊屬性都是火系的，但是他們的抗火性卻相當地高，使得吶助與凱魯的攻擊對他們造成的殺傷力非常有限。由於類似的敵人可能會在以後的關卡中繼續出現，所以玩家最好到上方，向蒙古拉商人購買一些可以改變攻擊屬性的裝備。

由於在本關結束後，阿莉安會為保護萊茵，而變身成為精靈，所以玩家在本關千萬不要讓阿莉安使用任何可以提升屬性的物品，以免形成浪費；把這些提升屬性的物品留起來，在下一關使用可能會比較好。



第6關：被囚禁的天使

●劇情：衆人終於進了建築物，研究室就在望了！

勝利條件：到達左邊的建築物

失敗條件：萊茵陣亡

登場敵人：

塞夫奇魯	LV10×1
呼利阿	LV8×2
鐵拉	LV8×2
警備兵	LV8×4
親衛兵	LV8×2
番兵	LV8×2
人身牛頭	LV8×1
PW-1	LV8×1
蜻蜓	LV6×1、LV7×1
歇拉夫天使	LV6×2
絲葛拉天使	LV8×2

★提示：

本關得敵人其實並不是很強，可以讓萊茵與吶助好好地練功一番。由於塞夫奇魯與他身旁的兩個警備兵都是採用近距離與間接攻擊，所以玩家可以先派一些人貼進作直接攻擊，然後再由外圍的人補上最後一刀。

第7關：背叛

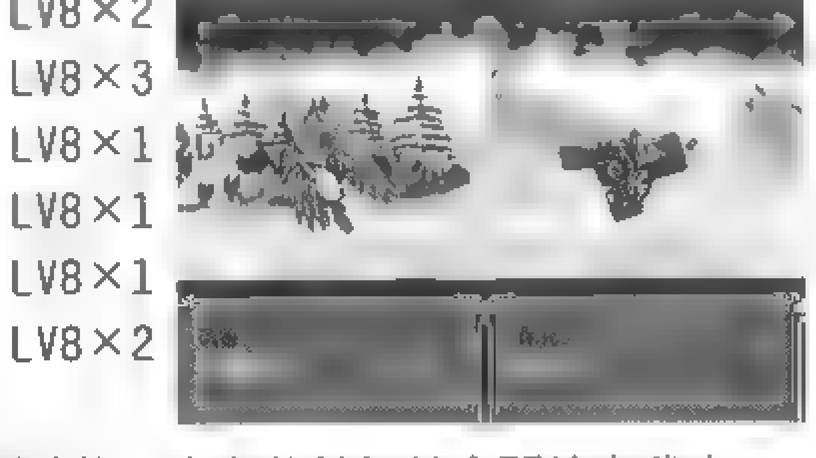
●劇情：衆人進到研究室後，與塞夫奇魯正在爭執之際，歐茲瓦魯特突然從背後偷襲塞夫奇魯，並用力場困住了傑羅夫婦。他打算將萊茵等人殺害滅口，以掩蓋他的污點，不料魔法力場卻被萊茵給破解了。

勝利條件：打倒歐茲瓦魯特

失敗條件：萊茵陣亡

登場敵人：

歐茲瓦魯特	LV10×1
警備兵	LV8×2、LV9×4
近衛兵	LV8×2、LV9×1
番兵	LV8×2
惡蟲	LV8×3
立體幽靈	LV8×1
耶迪迪	LV8×1
蛇髮女妖	LV8×1
渾沌蟲	LV8×2



★提示：

在任務開始後，會有部份的敵人開始向我方推進，如果玩家能夠在原地守株待兔，可以很輕易地將他們各個擊破；但是如果冒然前進主動求

戰，很可能會遭到圍攻。

由於本關的敵人中，有許多是以銀為武器的士兵，對我方的三個獸人將會構成不小的威脅，所以最好避免讓獸人與這些士兵正面對決；如果能先用間接攻擊重創這些士兵，一切就好辦了。

第8關 侵入空間輪

●劇情：在打倒歐茲瓦魯特後，空間輪突然啓動了，原來是塞夫奇魯沒死！由於空間輪的啓動，不但造成耶路達的崩毀，也將對三個世界都形成嚴重的問題，所以衆人決定侵入空間輪，阻止塞夫奇魯的行動。

勝利條件：打倒守門的惡魔

失敗條件：萊茵陣亡

登場敵人：

門魔　LV5×1
呼利阿　LV9×3
追擊砲　LV9×2
超單眼　LV9×2
毒神　LV9×2
觀看機器人　LV9×2
保克步　LV9×2
普路透天使　LV9×2
火燄魔人　LV9×4

★提示：

本關有許多的障壁阻礙了我方人員的移動，破解之道就是將蕾蒂移動到障壁支撐點的下方，就可以順利破壞這些支撐點了。至於本關的大魔頭一門魔，如果不仔細看，要找到它可不容易；玩家可以發現在門的正下方，有一個標有E的方格，在這個方格的下方一格，就是門魔的所在位置，只要全力攻擊這一格，就可以順利地擺倒門魔了。

第9關 [illegible]

●劇情：萊茵等人終於進到了空間輪內，當衆人準備向控制室推進時，希露菲亞卻死守著門口。

勝利條件：打倒希露菲亞

失敗條件：萊茵陣亡

登場敵人：

希露菲亞　LV10×1
人身牛頭　LV9×2、LV8×1
達庫利巴　LV8×2
利巴　LV9×3
照像幽靈　LV9×2
歐拉夫天使　LV8×3
卡拉天使　LV8×2
安傑魯　LV9×2
凱魯比姆　LV9×2

★提示：

本關有許多外型相似，但是攻擊方式完全不同的敵人，他們在外型上的差異，只有顏色不同而已；所以玩家在攻擊之前，最好能查看一下敵人的資料。由於下一關就要與塞夫奇魯正面對決了，所以玩家不管是練功也好，吃補藥也好（向蒙古拉商人買），要儘量提升萊茵的各種屬性。而本關最強的敵人一希露菲亞，在被我方打倒後，還會再復活一次，玩家千萬不可太大意。

第10關 決戰

●劇情：萊茵等人勸塞夫奇魯放棄行動，但是塞夫奇魯為了拯救這個世界，已經殺了師父與國王，並摧毀了耶路達；他在賭上了一切之後，即使被稱為惡魔也不在乎了。他願與萊茵等人賭一賭，看看誰的信念比較強。

勝利條件：打倒帕米古得

失敗條件：萊茵陣亡

登場敵人：

帕米古得　LV10×1
鐵拉　LV8×1、LV9
毒神　LV8×2
歐拉夫天使　LV8×3
卡拉天使　LV8×1、LV9×1
阿姬天使　LV8×2、LV9×1
斯拉葛天使　LV8×3
普路透天使　LV8×2
安傑魯　LV9×1、LV9

★提示：

本關一開始，萊茵與阿莉安就被和衆人隔離著，所以玩家要趕緊讓所有的人會合。本關的大頭目帕米古得的一般攻擊並不強，但是他的特殊攻擊不但很多種，而且每一種的殺傷力都很驚人，為了避免遭到重大的傷亡，人員在靠近他的時候，最好分散前進；當然，多準備一些回復劑是必需的。

要打倒帕米古得，跟之前的門魔一樣，玩家只要對準E了、方的方格猛K，兩、三個回合下來，就可以順利擊倒他了。



吞食天地III

完全攻略【下】

三國霸王歸誰掌

作者 大雅

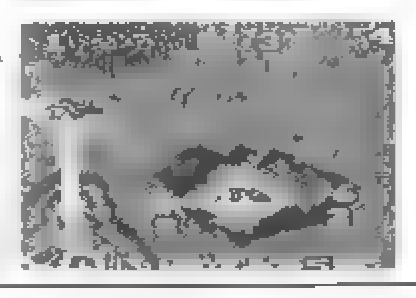
[illegible]



第一關 定變民

本關寶物：影殘劍、小回丹、褐鬃馬、青銅鎧、虎爪鞭、鋼鐵鎧、鋼鐵盔、流星弓

提　示：消滅汝南城外的亂民→陳留城對話，夏氏兄弟出現→收夏侯惇和夏侯淵，滅山賊→前往陳留城，收曹仁和曹洪→再敗汝南城外的亂民→去汝南和衛弘交談得800金

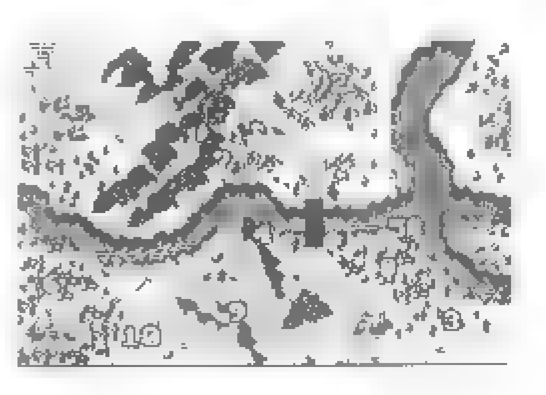


【本關可收夏侯惇、夏侯淵、曹仁和曹洪】

第二關 掃黃巾

本關寶物：小回丹、中還丹×2、強身丹、影殘劍、血斬刀、彪稟馬×2、勇強丹、鋼[illegible]

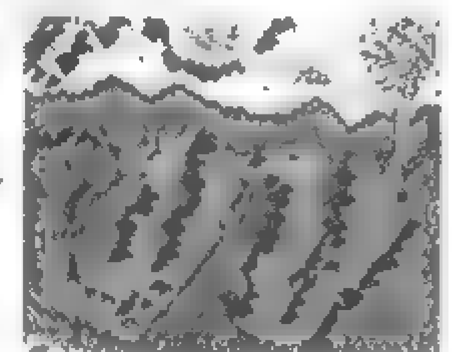
提　示：滅曲梁城外黃巾賊→滅界橋城的黃巾賊→滅信都城的黃巾賊→滅橋上的黃巾賊→滅廣宗城的張角。



第三關　伐董卓

本關寶物：中還丹、青虹槍、彪乘馬、鋼鐵鎧、血斬刀、威力護手、靈妙丹、鋼鐵盔、會心丹、輕巧靴

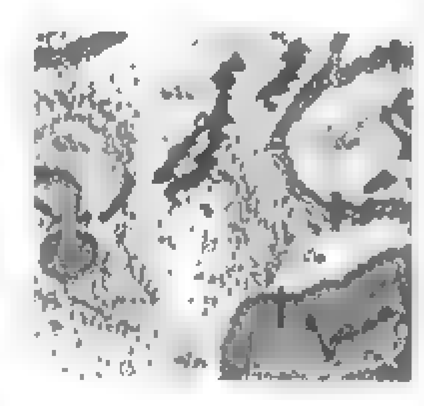
提　　示：消滅渡橋口的賊黨→破第一關卡→破第二關卡→破第三關卡→消滅洛陽城前的賊黨→破洛陽城、消滅董卓。



第四關　破黑賊

本關寶物：威力護手、速攻靴、會心丹、灰駿馬、大救丹、星龍劍、強擊護手、擊衝盔

提　　示：滅濮陽城的張牛角，收荀彧→敗頓丘城→曹仁與程昱對話，敗鄄城，與程昱對談，收程昱→敗館陶城→滅東武陽黃巾賊→東平城收典韋→滅定陶城的黃巾賊。



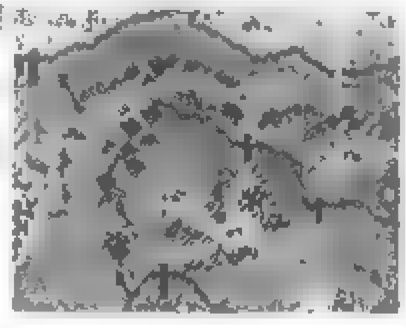
★曹仁與程昱對話，則程昱會中疑心計。

【本關可收程昱、荀彧和典韋】

第五關　攻陶謙

本關寶物：落月弓、戰士鎧、灰駿馬、潛提瑤、強擊護手、大救丹、金鋼鎚、威力護手、中還丹、虎爪鞭

提　　示：收山陽村的樂進和李典→消滅山道的山賊→攻占徐州城，至25回合或與徐州軍接戰3回合後，則呂布將會來犯，這時曹軍將會撤退。



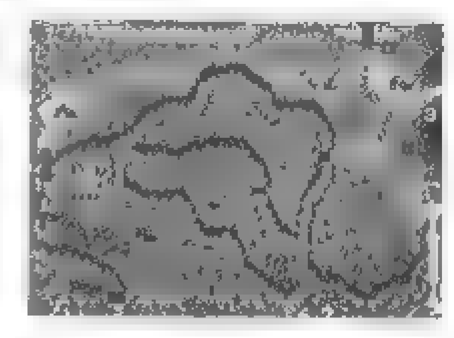
★當與徐州軍接戰，則劉備軍會回撤保護徐州。

【本關可收樂進和李典】

第六關　敗呂布

本關寶物：輕巧靴、擊衝盔、大救丹、招魂珠、紫芒刀、灰駿馬、威勇玥

提　　示：攻下陳留城→攻下延津城→穎川城收郭嘉→酸棗村收荀攸→攻下河南城→消滅呂布軍團。



★在40回合內尚未攻下陳留城和延津城時，則每隔5回合會出現2至3個槍騎兵往曹操移動

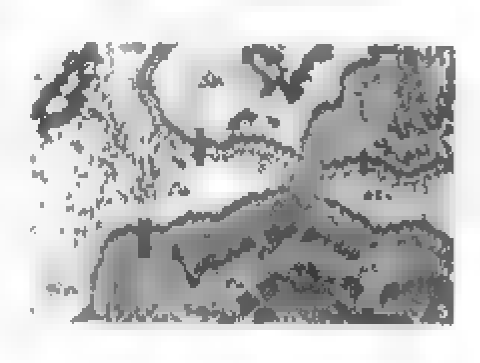
★在40回合內若未和呂布正規軍接戰，則每隔5回合會出現2個重騎兵及1個長弓騎兵往許昌城移動。

【本關可收郭嘉和荀攸】

第七關　滅張邈

本關寶物：方天戟、白英馬、速攻靴、氣爽丹、潛提瑤、體還壁、大救丹、會心丹

提　　示：破東平城→破東武陽→破東阿，收陳群→破鄄城，殺張邈→破鉅野城，與典韋和許褚單挑，收許褚→破定陶城的呂布軍。



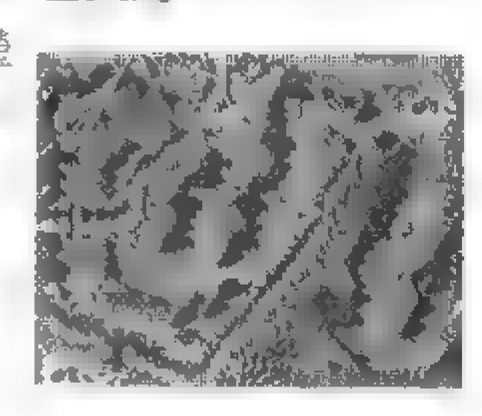
★在40回合內，每隔5回合會出現3個槍騎兵追殺曹操。

【本關可收許褚和陳群】

第八關　迎皇帝

本關寶物：爆潛璇、生筋丹、威力護手、終極盔、不知火環、白英馬

提　　示：收董昭→敗滎陽城的董承→敗張濟軍團→攻佔洛陽城，與皇帝交談→敗山賊→護送皇帝馬車至宛城。



★敵人距離皇帝車4步內則失敗。

★皇帝車移至宛城口則過關。

【本關可收董昭】

第九關　討楊奉

本關寶物：白英馬、天威刀、不知水瓔、轉骨丹、威勇玥、重戰馬、會心丹、氣爽丹

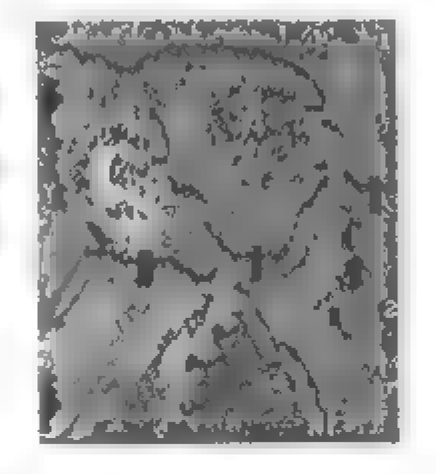
提　　示：攻亂賊，救滿寵→敗徐縣村口亂兵，滿寵與魯陽城的徐晃交談，收徐晃→敗南陽城的楊奉和袁術援軍

★南陽城的楊奉軍遭攻擊5回合後，則袁術援軍出現，若楊奉軍未全被消滅，則每過5回合會出現3個重步兵及1個長弓兵增援南陽軍，約5至7次。

【本關可收滿寵和徐晃】

第十關　戰張繡

本關寶物：破空鞭、元復丹、體還壁、飛燕靴、烏神駒、終極盔



提　　示：曹操逃命至魯陽城，在魯陽城可收于禁→曹操兵力且消滅沿途亂賊，再來與曹操會合→攻佔南陽城，當賈詡兵力剩下四分之一不到時，即會加入我方，滅張繡和劉表援軍

★典韋若在本關戰死，則永久消失。

★在第10回合起，每隔4回合會從南陽城出現1個槍騎兵及1個長弓騎兵追殺曹操，一共出現4次。

★至第20回合時，劉表援軍將會出現。

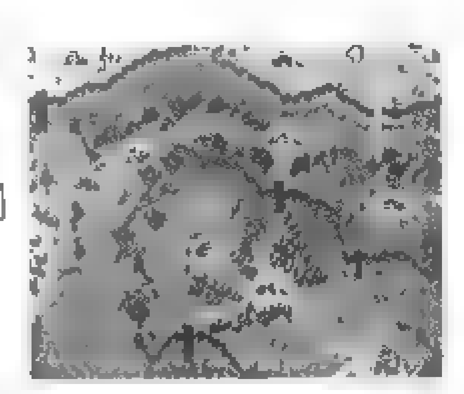
★在20回合之後，在第40回合內每隔4回合將出現1個重騎兵及2個長弓騎兵增援張繡。

【本關可收于禁和賈詡】

第十一關　斬呂布

本關寶物：雙刃斧、氣爽丹、巨威劍、龍鱗鎧、元復丹、會心丹、大救丹

提　　示：敗山賊→敗鉅野城→與劉備會合→陳登說徐州軍的陳珪→攻佔下邳城，收張遼和臧霸，消滅呂布軍團。



★至第20回合時，袁術援軍將會出現。

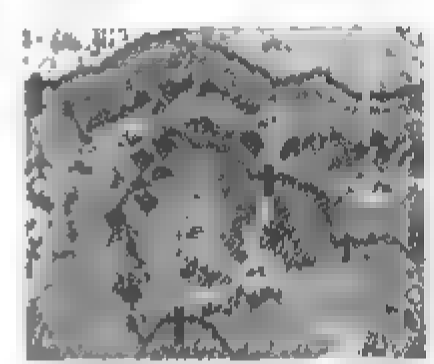
★在40回合內，每隔4回合出現2個重騎兵及1個長弓騎兵追殺劉備。



【本關可收張遼和臧霸】

第十二關　奪徐州

本關寶物：半月斧、奔黃馬、灰駿馬、終極盔、氣爽丹、戰士鎧、轉骨丹、大救丹

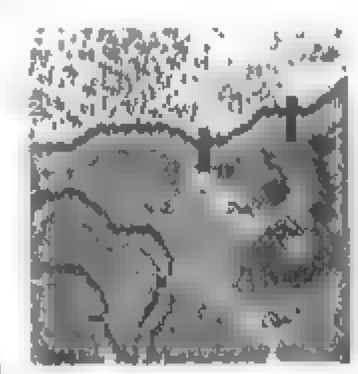


提　　示：攻佔小沛，劉備逃往鄴城→張遼說服關羽

【關羽加入】

第十三關　抵袁紹

本關寶物：氣爽丹、白英馬、崩天戟、地裂鎚、灰駿馬、龍骨鞭、威力護手

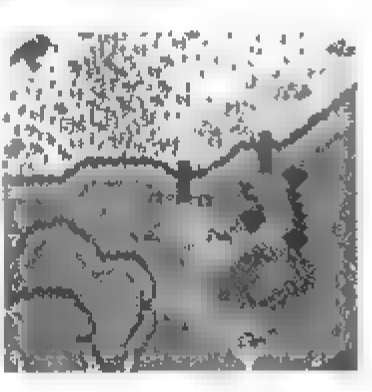


提　　示：先抵抗袁紹軍隊的進攻→曹操退回穎川城，則關羽會出現→關羽與顏良單挑，斬顏良→關羽再斬文醜→袁紹撤軍

★抵抗袁紹軍隊之進攻超過6回合後，曹操可退回穎川城，讓關羽出戰。

第十四關　戰官渡

本關寶物：輕巧靴、巧靈護手、天空盔、射日弓、覺醒丹、白英馬、奔黃馬



提　　示：官渡混戰→殺傷武陽城的許攸，讓其兵力剩下四分之一以下時，其將會加入我方，烏巢也變成可以攻進去→敗淳于瓊，劫烏巢糧草→收黎陽城的張郃→滅袁紹軍。

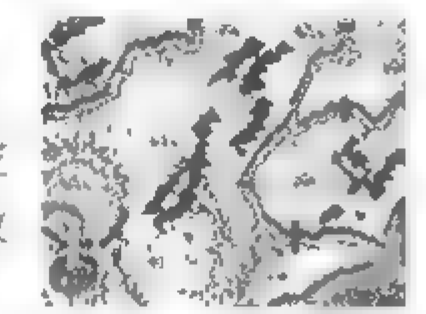
★第18回合起，每隔6回合烏巢將會出現1名重騎兵及1名突擊弓兵，濮陽城則出現2名槍騎兵和2名突擊弓兵來追殺曹操，一直到烏巢糧

草被劫

【本關可收許攸和張郃】

第十五關　得冀州

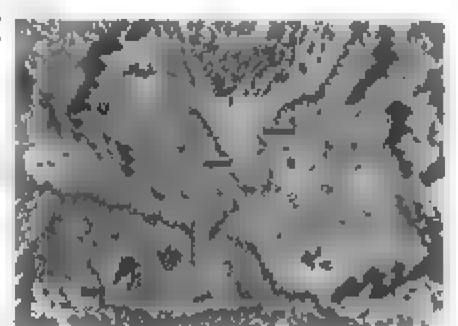
本關寶物：舞空鎧、天空盔、終極盔、霸王鎚、白英馬、紫金槍、射日弓、威勇玥



提　　示：敗東武陽→敗南皮城的袁譚→敗毛城的袁熙→敗傾丘城→拜鄴城的袁尚。

第十六關　取荊州

本關寶物：重戰馬、速攻靴、龍鱗鎧、崩天戟、龍爪戟、體還璧、氣爽丹、元復丹

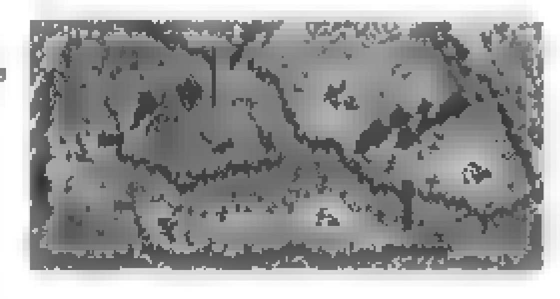


提　　示：程昱在宛陽城拿到徐母的親筆信→敗博望坡軍隊→程昱與徐庶談，徐庶離去→敗新野城守軍→敗樊城的劉備軍→與劉琮交談，降荊州兵，收文聘，得荊州→烏仁村得黑鐵。

【本關可收文聘】

第十七關　追劉備

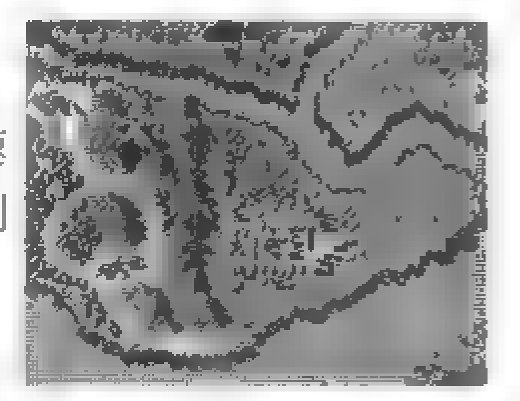
本關寶物：雙刃斧、伏龍盔、爆潛璇、紅霓駒、奇異護手



提　　示：追殺劉備，直到過關。

第十八關　赤壁戰

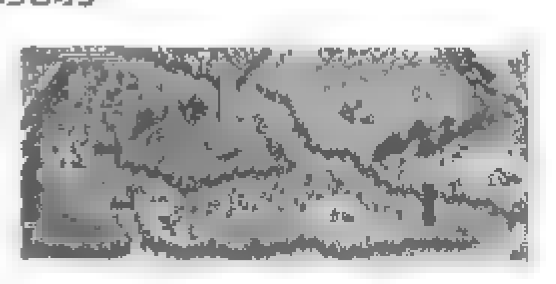
本關寶物：戰神斧、火龍刀、天空盔、重戰馬、奔黃馬



提　　示：曹操與關羽交談，關羽會離去→盡速逃回南郡城與曹仁交談則過關。

第十九關　退襄陽

本關寶物：氣爽丹、舞空鎧、靈妙丹、飛燕靴、天空盔、紅霓駒

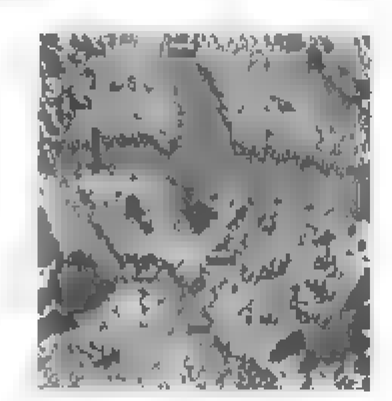


提　　示：通過漢津城→通過長坂村→通過當陽村→抵達襄陽城。

★第五回合起，襄陽城上方將會出現1名重騎兵、2名槍騎兵及1名長弓兵來支援我方，一共會出現5次。

第二十關　平西涼

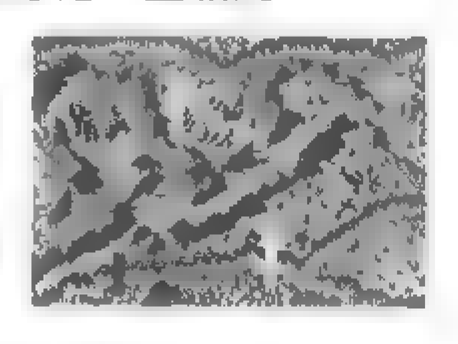
本關寶物：行動玉、重戰馬、伏龍盔、元復丹×2、不知水瓔、護體珞、氣爽丹、強體[illegible]



提　　示：敗臨晉城→敗潼關，與韓遂談，降低涼州兵士氣→敗北地城→槐里村與麥梅居士交談得太極劍→敗長安城的馬超

第二十一關　攻漢中

本關寶物：傷殘瓊、沛體琦、強護琦、藤甲鎧、伏龍盔、龍牙槍、重戰馬

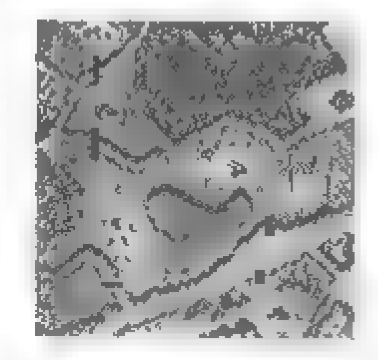


提　　示：破安陽城→破陽平關→破山寨賊，拿寶物→破斜谷關，龐德與楊松交談，使得龐德歸順→收龐德→敗張魯軍。

【本關可收龐德】

第二十二關　震江東

本關寶物：極潛瓔、強殺珀、行動玉、破邪鎧、大救丹、金鐘琯、項羽護手、巧靈護手、神清丹



提　　示：六安村拿六甲天書和玄天奇書→擊退孫權軍。

★第13回合起，每過5回合時，在牛渚村上方會出現4個

槍騎兵攻擊任何靠近的敵人，一共出現6次。

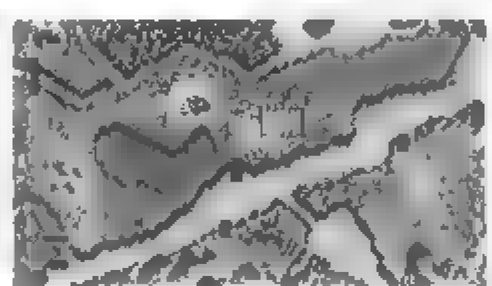
★第40回合一到，則孫權撤軍回去。

★張遼在此關的殺傷力變成2.5倍。

第二十三關 伐孫權

本關寶物：紅霓駒、烏神駒、水龍之書、不知木瓔、激石之書、火神之書

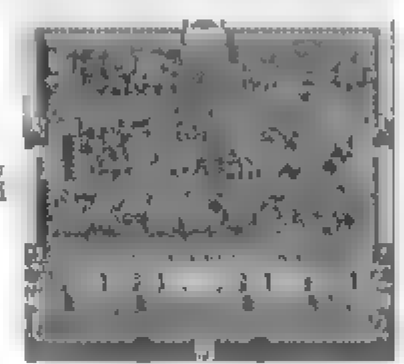
提　　示：在牛渚村，拿夢幻之書和六甲天書，並得知破亂石陣的方法→破亂石陣→攻進建業城即過關。



第二十四關 破建業

本關寶物：項羽護手、強擊護手、天將護手、藤甲鎧★2、天罡盔

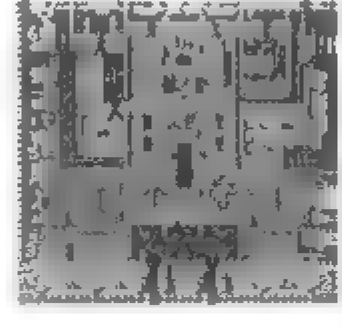
提　　示：攻進建業城門口即過關



第二十五關 滅孫吳

本關寶物：行動玉、項羽護手、體還璧、強體珮、水龍之書、藤甲鎧、轉骨丹、火神之書、灌頂丹、招魂珠

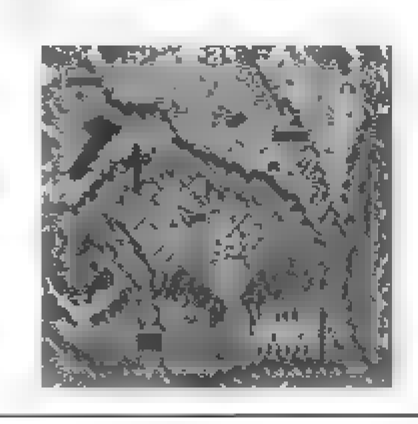
提　　示：殺死孫權即過關。



第二十六關 伐西蜀

本關寶物：天罡盔、天將護手、強殺珀、藤甲鎧、紅霓駒、烏神駒

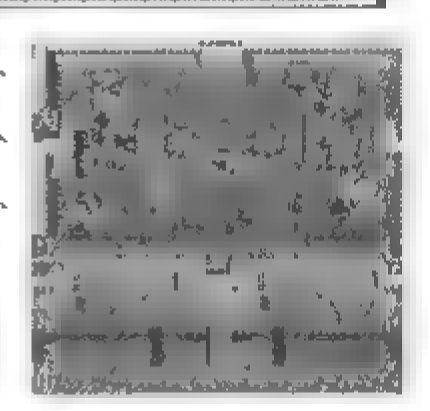
提　　示：涪城得知破迷宮陣、絕地陣和八卦陣的方法→破迷宮陣→破綿竹關，在此關交談得天命之書和六甲天書→破絕地陣→破雒城→破八卦陣→攻進成都城即過關。



第二十七關 破蜀都

本關寶物：重戰馬、強體珮、天罡盔、強化丹、強殺珀、破邪鎧、九轉丹

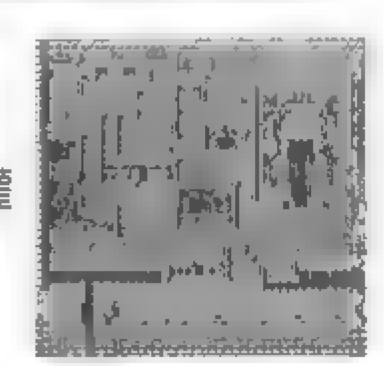
提　　示：攻進成都城門口即過關。



第二十八關 滅蜀漢

本關寶物：護體珞、神行靴、天將護手、金鐘瑄、藤甲鎧、元復丹、灌頂丹、覺醒丹

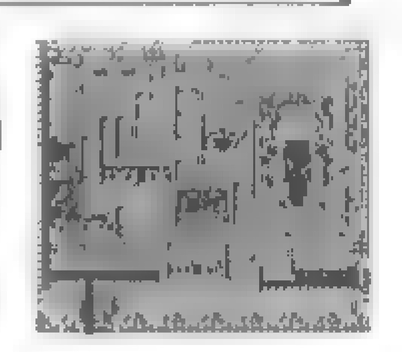
提　　示：殺死劉禪即過關。



第二十九關 抗司馬

本關寶物：無

提　　示：殺掉叛徒司馬懿即過關。



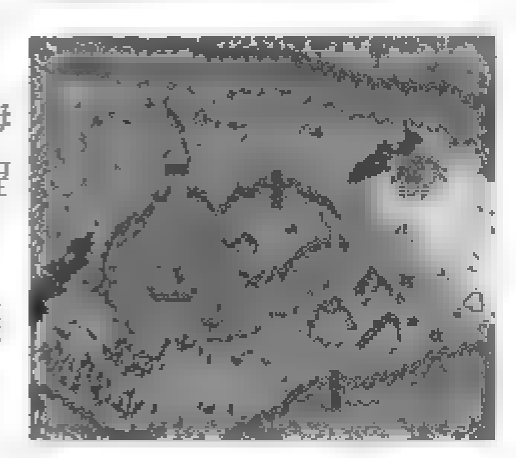
孫堅、孫策和孫權部份

第一關 誅海賊

本關寶物：強力刀×2、褐鬃馬、鋼鐵盔、青銅鎧、小回丹、鋼鐵鎧、青銅盔

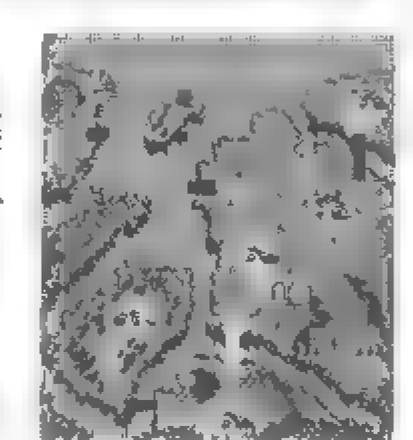
提　　示：曲阿城收韓當→收程普→消滅東台海賊→消滅各地的亂賊→程普前往廣德村收黃蓋

【本關可收程普、黃蓋和韓當】



第二關　蕩便民

本關寶物：輕巧靴、虎爪鞭×2、鋼鐵鎧、潛提瑤、青銅鎧、會心丹、強身丹、勇強丹

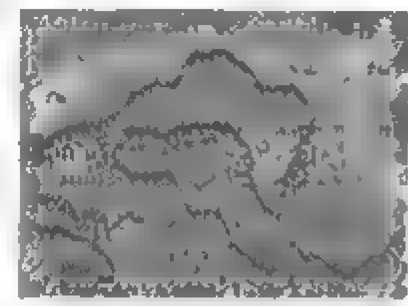


提　　示：滅巴丘城的農民→滅衡陽寨的山賊→滅桂陽區星→零陵城收朱治→消滅海賊。

【本關可收朱治】

第三關　討黃巾

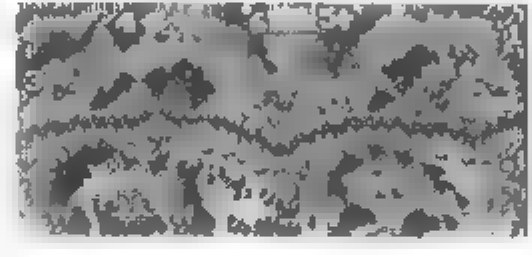
本關寶物：強擊護手、輕巧靴、衝擊盔、鋼鐵鎧、勇冠丹、落月弓、棗彪馬、勇增瑜、星天槍、灰駿馬



提　　示：滅東郡城的賊黨→滅穎川城的賊黨→滅延津城的賊黨→滅河南城的賊黨→滅許昌城的賊黨。

第四關　平涼州

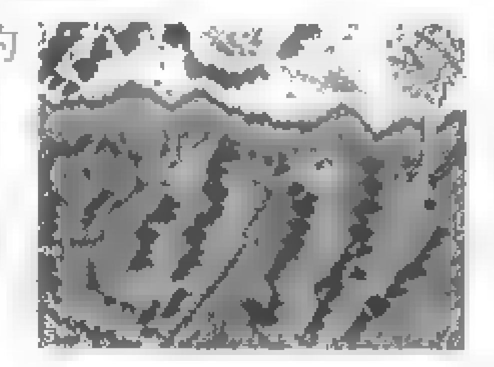
本關寶物：超金鎚、烏神駒、威勇玥×2、速攻靴、衝擊盔



提　　示：破散關→破街亭寨→破天水城

第五關　伐董卓

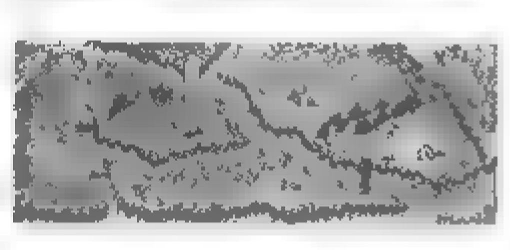
本關寶物：星龍劍、紅霓駒、強擊護手、威勇玥、氣爽丹、血斬刀



提　　示：消滅度橋口的賊黨→破第一關卡→破第二關卡→破第三關卡→消滅洛陽城外的賊黨→破洛陽城，消滅董卓。

第六關　孫堅亡

本關寶物：紫芒刀、會心丹×2、氣爽丹、速攻靴、潛提瑤、靈妙丹、生筋丹

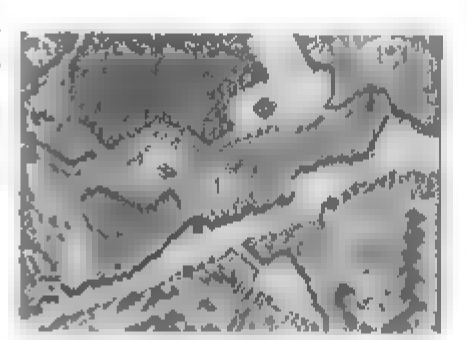


提　　示：孫堅死且過關

【本關孫策和孫權自動加入】

第七關　孫策起

本關寶物：強擊護手、速攻靴、終極盔、玉璽、護體珞、生筋丹



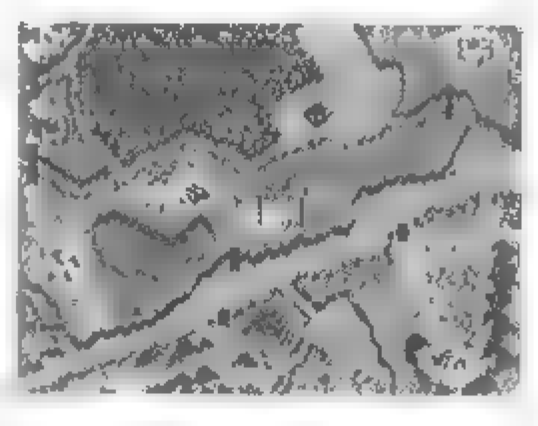
提　　示：與祖郎戰→濡須城收呂範→揚中村得知玉璽消息→找到玉璽→前往壽村與袁術交談，得傳將領

★藏玉璽的地方有三處，一處為建業城東的山麓中，一處為逍遙津右上方的草原中，另一處則為揚中村的某一塊地面，此三個地方皆有可能是玉璽的藏放之處。找玉璽或其他寶物時，並不需要人物直接站在寶物所在地的表面，只要通過藏寶的地面即可找到。

【本關可收呂範】

第八關　收揚州

本關寶物：不知火瓔、速攻靴、灰駿馬、強擊護手、威猛丹、終極盔、護體珞、追魂劍、白英馬



提　　示：消滅陸康→滅逍遙津渡口的士兵→破牛渚村→破濡須城，收周泰→破廣陵城，孫策和太史慈單挑後，收太史慈→丹陽城收周瑜→廣陵城收張昭→張昭前往揚中村收張紘。

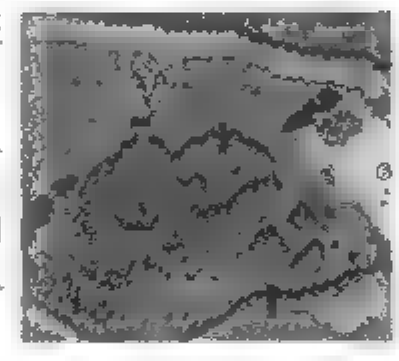
【本關可收周瑜、周泰、太史慈、張昭和張紘】

第九關　奪會稽

本關寶物：追魂劍、白英馬、項羽護手、速攻靴、終極盔、潛提瑤

提　　示：敗吳城的許貢→敗海賊→敗嚴伯虎的

固陵城 →敗會稽的王朗 →前往宣城得知魯肅消息 →敗海賊，得碧玉璽 →回宣城收魯肅 →會稽城得知大小喬消息 →呂範前往曲阿城說媒，孫策和周瑜分娶大小喬，並提昇屬性。

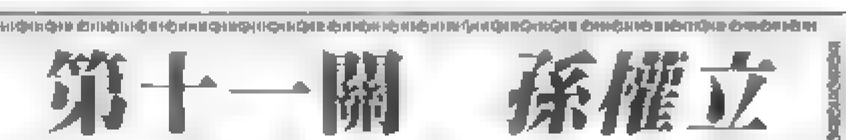


【本關可收魯肅】

第十關　圍孫權

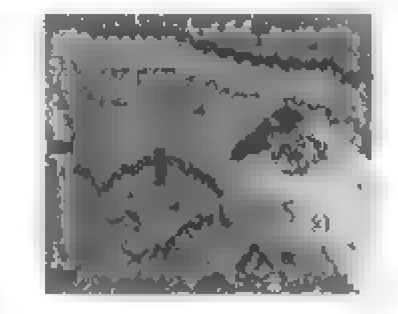
本關寶物：速攻靴、追魂劍、輕巧靴、巧靈護手、神勇環、破空鞭

提　　示：敗固陵城的祖郎→擊退會稽的海賊→擊退宣城的亂賊。



第十一關　孫權立

本關寶物：雙刃斧、天空盔、飛燕靴、烏神駒、終極盔

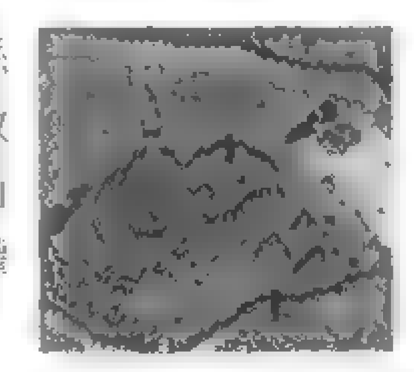


提　　示：孫策死則過關

第十二關　撫叛變

本關寶物：龍爪戟×2、紅霓駒、舞空鎧、巧靈護手、強護環

提　　示：敗曲阿的李術→孫權[illegible]城收呂蒙 →收回吳城 →敗[illegible]賊 →收回固陵城 →前往宣城得知諸葛瑾消息 →孫權前往丹徒收諸葛瑾。

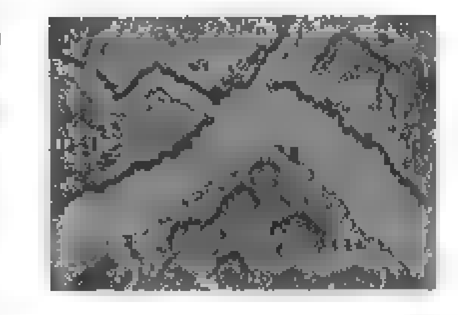


【本關可收呂蒙和諸葛瑾】

第十三關　攻黃祖

本關寶物：生津丹、行動玉、奔黃馬、舞空鎧、飛燕靴、天空盔

提　　示：滅樊城的黃射 →魯肅前往漢夏村與賀齊對話 →往石陽村拿[illegible]瑚 →魯肅拿[illegible]瑚往漢夏村見賀齊，收賀齊 →敗夏口城



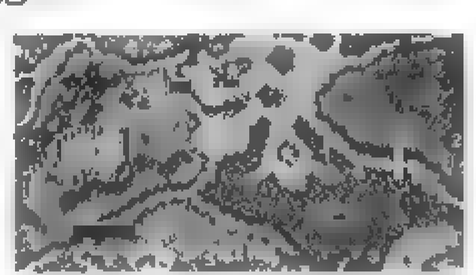
★與黃祖交戰3回合後，則山越會大舉來犯，會強迫撤軍；但此時若未收賀齊，則算過關失敗。

【本關可收賀齊，砍殺山越能力特強】

第十四關　鎮山越

本關寶物：龍鱗鎧、紫金槍、舞空鎧、奔黃馬、元復丹、龍牙槍

提　　示：消滅廬陵城山越、消滅豫章的山越、消滅鄱陽城的山越→消滅南城村的山越首領，得到啓蒙書→將啓蒙書交給呂蒙使用，提昇呂蒙的屬性。

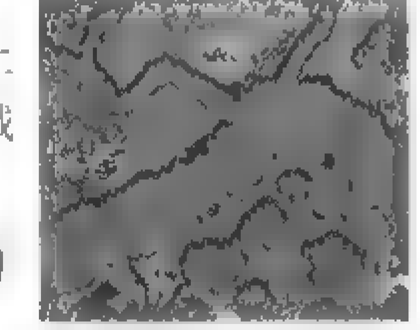


★每隔3回合，南城村會出現5個山越，分別往鄱陽城和豫章城前進，直到山越首領戰死或至第61回合。

第十五關　殺黃祖

本關寶物：烏神駒、傷殘搶、強護環、龍爪戟、霸王鎚

提　　示：收甘寧→消滅江上的戰船→敗夏口城→敗江夏城的黃祖。



★到第20回合時，劉表的援軍將會出現。

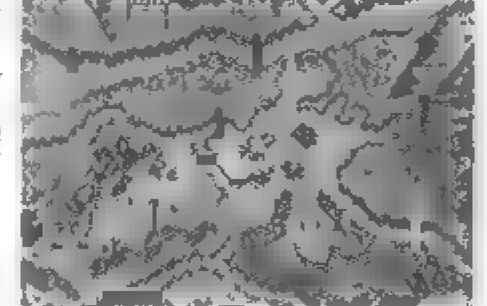
★在第20回合至80回合之間，若黃祖軍未全被消滅，則每5回合會出現2名重騎兵和2名槍騎兵增援江夏城。

【本關可收甘寧，水上作戰能力特強】

第十六關　結盟約

本關寶物：龍爪戟、養由弓、破邪鎧、覺醒丹、招魂珠、紅霓駒、天空盔、巧靈護手

提　　示：前往皖口城與黃蓋談詐降 →潯陽村得知王船消息 →廬江城與王船對話 →消滅鄱陽城盜賊，拿回龍王琚 →拿龍王琚，前去潯陽村和王船

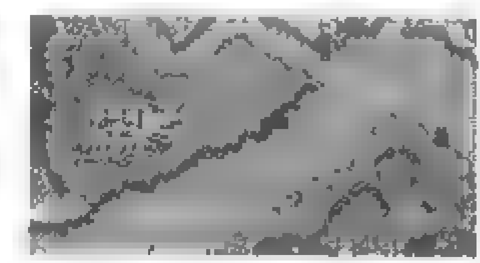


對話→破壞曹操水軍→再回潯陽村和王船對話得各式戰船→回柴桑村和孫權對話

★將龍王琚交給王船後，則曹操水軍出現

【本關虞翻、步騭、薛綜和陸績自動加入】

第十七關　赤壁戰

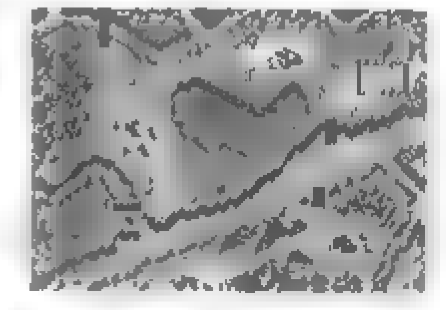


本關寶物：生津丹、重戰馬、元復丹、不知木瓔、會心丹

提　　示：[illegible]城、[illegible]曹操水軍

第十八關　奪皖城

本關寶物：神勇瓊、神行靴、雷殺鞭、紅霓駒、破邪鎧、覺醒丹



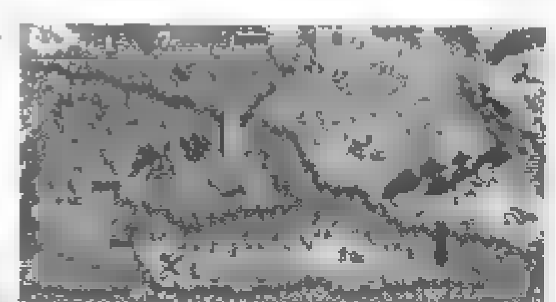
提　　示：收降[illegible]→到舒縣村收[illegible]→攻皖城，拿到大批軍械→回[illegible]

★至第24回合時或攻下皖城拿到大批軍械後，曹軍的援軍將會出現，且每過5回合時，舒縣村上方會出現4個長弓騎兵，合淝城出現3個槍騎兵，分別往孫權移動。

【本關可收陸遜和凌統】

第十九關　擒關羽

本關寶物：灌頂丹、項羽護手、飛燕靴、破邪鎧、伏龍盔、天將護手、烏神駒、火神之書



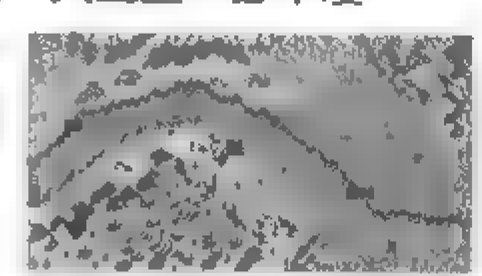
提　　示：降傅士仁和糜芳→滅荊州兵。

★至第21回合時，關羽會往麥城移動，若讓關羽移動到麥城則過關失敗

★呂蒙在此關對關羽的攻擊力特強。

第二十關　抗劉備

本關寶物：藤甲鎧、巧靈護手、水龍之書、激石之書、烏神駒、天罡盔、必中瓔



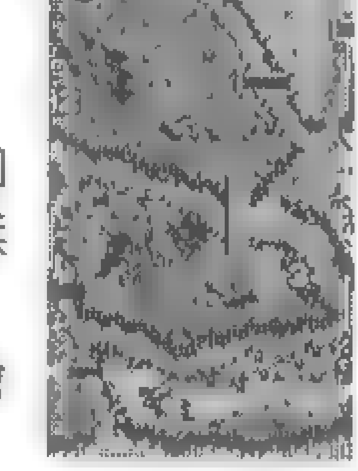
提　　示：收朱桓和孫瑜→劉備撤退回白帝城即過關

★至第21回合時，劉備撤退回白帝城即過關

【本關可收朱桓和孫瑜】

第二十一關　抵曹丕

本關寶物：紅霓駒、飛燕靴、招魂珠、巨威劍、藤甲鎧



提　　示：抵禦曹軍的攻擊，直到曹軍撤退

★第8回合後，曹軍每隔4回合出現3名重騎兵和2名長弓兵增援。

★至第25回合時，曹軍將會撤退而過關。

【本關朱然、孫韶和丁奉自動加入】

第二十二關　伐西蜀

本關寶物：天罡盔、天將護手、強殺珀、藤甲鎧、紅霓駒、烏神駒



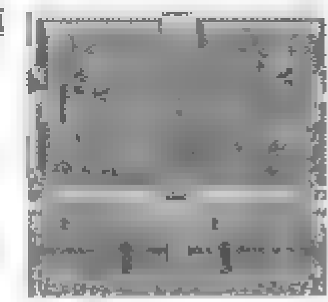
提　　示：[illegible]城得知破迷宮陣、絕地陣和八卦陣的方法→破迷宮陣→破綿竹關，在此關交談得天命之書和六甲天書→破絕地陣→破雒城→破八卦陣→攻進成都城即過關。

第二十三關　破蜀郡

本關寶物：重戰馬、強體珮、強殺珀、破邪鎧、

強化丹、天罡盔、九轉丹

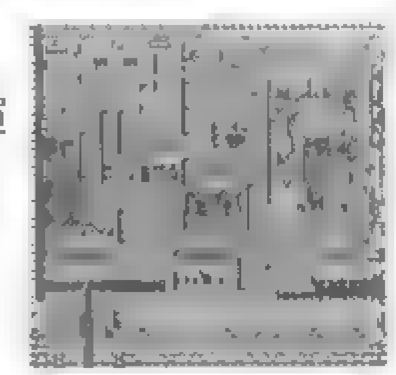
提　　示：攻進成都城門口即過關。



第二十四關　伐西蜀

本關寶物：護體珞、神行靴、天將護手、金鐘瑄、藤甲鎧、元復丹、灌頂丹、覺醒丹

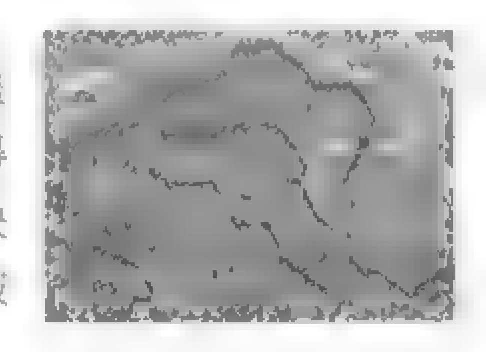
提　　示：殺死劉禪即過關。



第二十五關　伐曹丕

本關寶物：天空盔、火神之書、覺醒丹、天將護手、紅霓駒、項羽護手、招魂珠

提　　示：破陳留城→破延津城→破穎川城→在酸棗村得羽衣之書→在穎川城得[illegible]→破河南城→破雜木陣→破八卦陣→攻[illegible]關。



第二十六關　破許昌

本關寶物：招魂珠×2、不知木瓔、奇異護手、天罡盔、藤甲鎧、飛燕靴、九轉丹、孟德新書、激石之書

提　　示：攻[illegible]昌城門[illegible]關

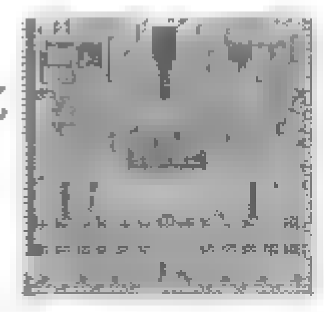


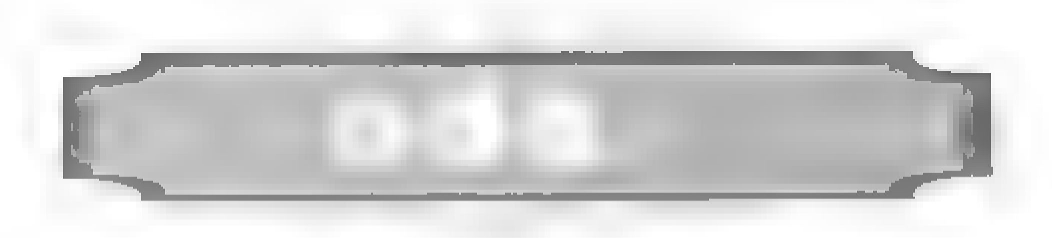


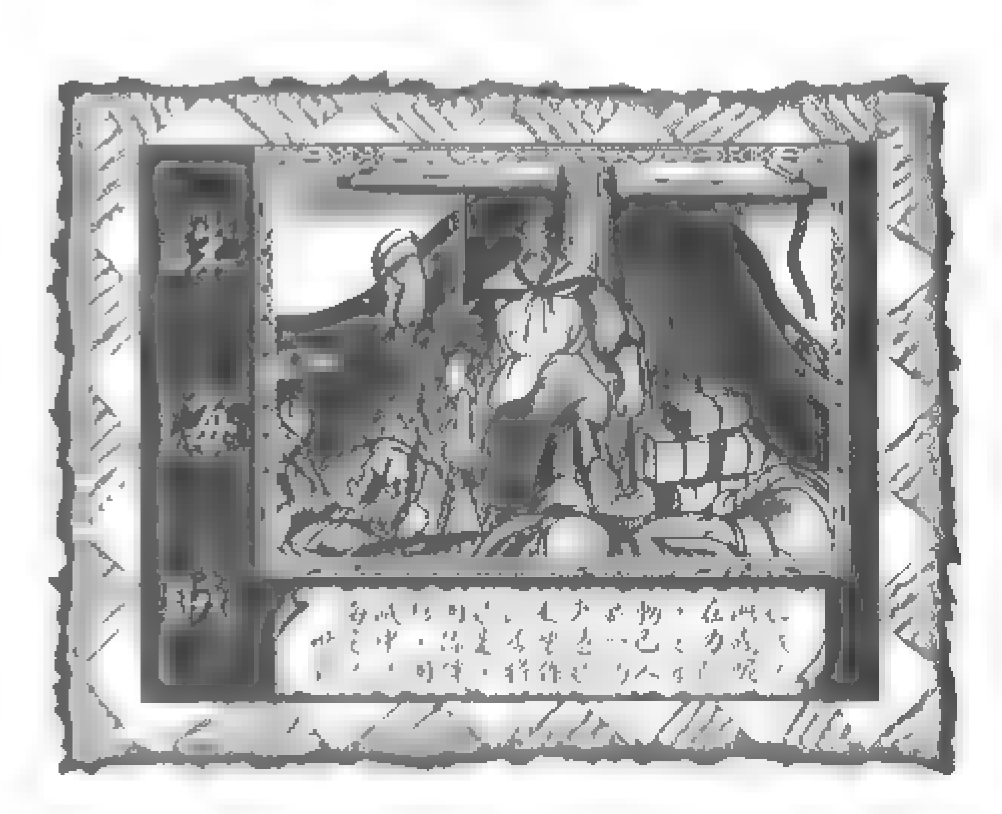
第二十七關　滅曹魏

本關寶物：九轉丹、元復丹×2、氣爽丹、招魂珠、強化丹、大救丹、藤甲鎧

提　　示：殺死曹丕即過關。



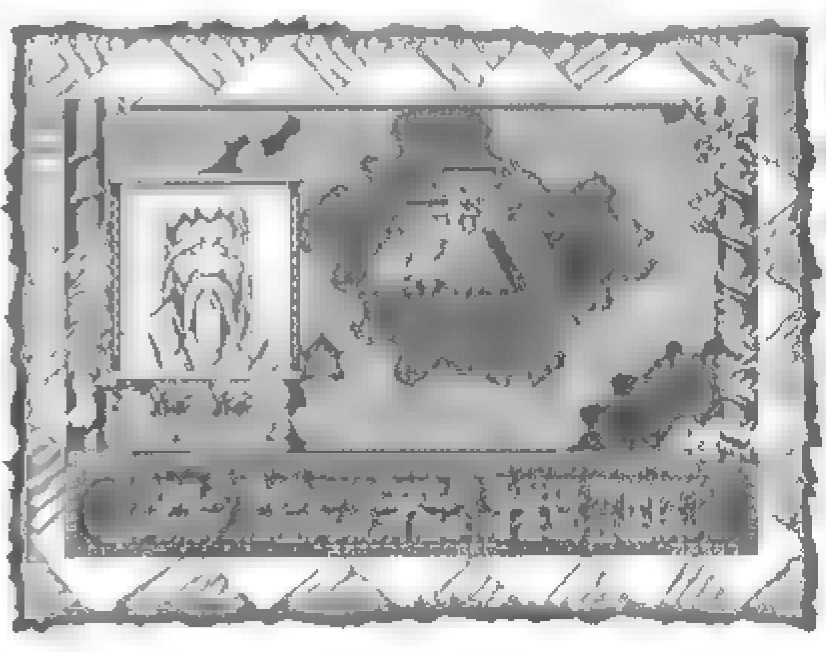




（1）關於人物整備畫面（開戰前的準備）：

在此畫面玩家最重要的一點，便是要將得到的裝備好好整理。在此提供筆者整理裝備的方法，首先將全部將軍的裝備，多餘的[illegible]，[illegible]一起[illegible]，因此可[illegible]，[illegible]給丹藥，該給盔甲的給盔甲，[illegible]整理好後，[illegible]史，將進擊前的狀況儲存起來，以免[illegible]此關而重玩此關時，又要重新整理裝備。

由於武器的種類共八種，因此買東西時要注意買適合將軍使用的武器，否則買來也無法使用；[illegible]



（2）關於城鎮命令的使用：

當過關條件成立時，除非是遊戲直接進入下一關，否則玩家不用心急地去馬上按過關的按鈕，而應趁著此刻畫面無敵人時，妥善應用〝城鎮〞的命令。因爲遊戲中的城鎮命令原本要站在

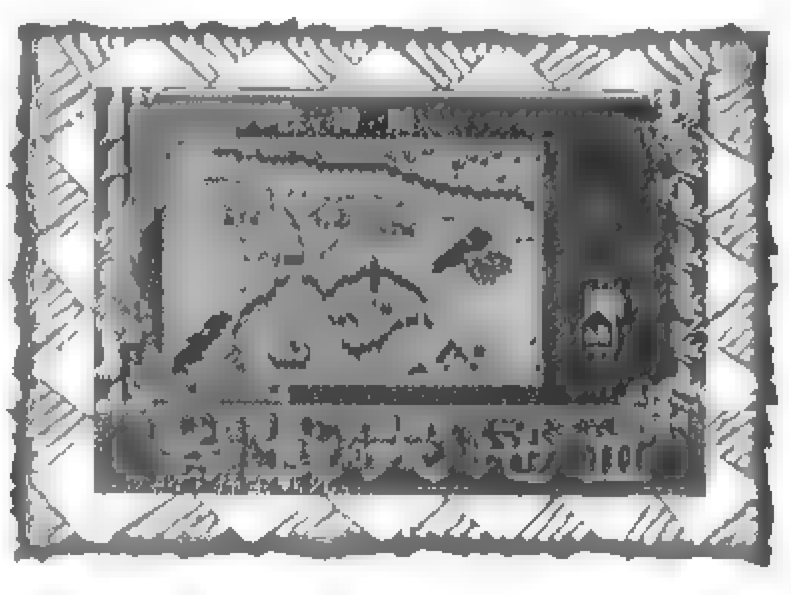
城門口才能使用，但此時則解除此限制。玩家可將此命令點在將軍的身上（不一定站在城門口），則可直接選擇所想要飛往的城市，迅速又便捷，不僅可以好整以暇地買賣裝備物（因為此時無敵人），同時又可以安心探聽一些情報。

（3）寶物的尋找與取得：

每關都有4～10個寶物散置各地，至於判斷地面上有否寶物的要訣是，放有寶物的地面上其地面顏色會和其附近的地面顏色稍有不同（通常是稍暗），但有一些寶物則很難看出藏在哪裡。玩家在開始遊戲時，不用刻意去找寶物，可在過關條件成立後，再用「城鎮」的命令飛到其附近，而後再拿取即可。另外寶物放置的地點，通常是在草叢中、樹後和森林等等，但通常不會放在遊戲進行中可能移往的區域，因此眼睛張大點，盡量往人煙罕至的地方瞧瞧，會有意想不到的收穫。

有些關卡在消滅敵人後，若特定的將軍到某個特定的村落會得到一些寶物，如『劉備－借荊州』的關卡，張飛在長板村可得爆裂旋，趙雲在當陽村可得體還噬等等。

有些關卡有一些山賊、盜賊或海賊獨自佔領一個區域，玩家若有多餘的時間可前往將其消滅，往往可得到一些寶物，如『劉備－結盟約』的關卡，



在消滅[illegible]關外的山賊後，即可得到玄人參等。

有些關卡則是消滅某個特定將領或是守城的全部將士後，即可得到一些寶物。如『劉備－依劉表』的關卡，在消滅張武後，即可得到「的盧馬」。

（4）為何將軍的移動能力皆不一樣：

此遊戲的設定共有四個因素，會影響到將軍移動的能力：

1：將軍的體力？

目前將軍的體力若越來越低（使用招式消耗、單挑或急行軍），則移動的格子數也會變少；若降至很低又沒騎馬時，則將軍的行動能力就會像烏龜一樣慢慢爬。

2：是否騎馬？

騎馬的將軍擁有較多的移動格子數。有一點須注意的，就是馬每次在轉彎時會受影響，因此你會發現在同樣的地形，直走會比彎曲走有較多的格子數。

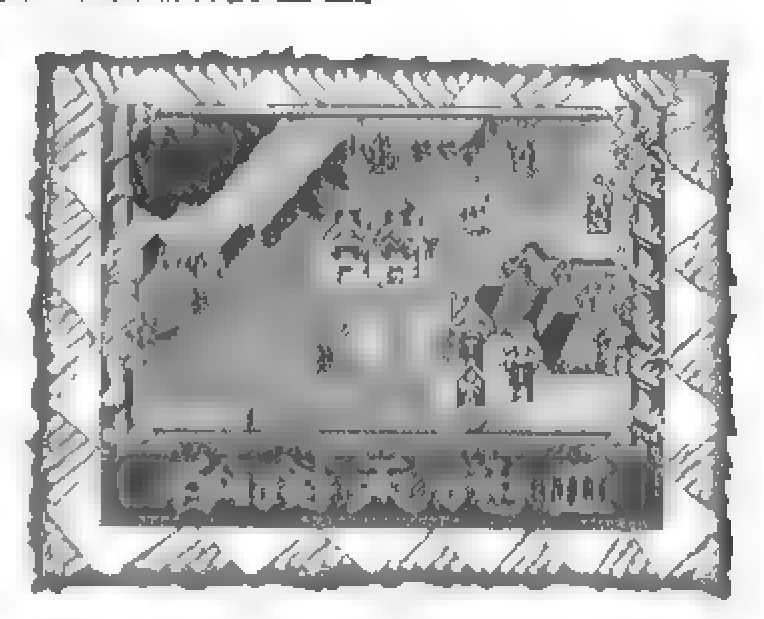
3：是否有輕巧靴或速攻靴等？

靴足類的裝備皆可提高移動的能力。

4：處於何種地形較有利？

雪地、高原地會耗掉較多的移動能力，因此每次移動的格子數會較少，因此在雪地中移動，最好是沿著道路走，而不要在雪地中前進。

（5）包圍敵人或被敵包圍：



由於此遊戲設定人物的上下左右不能站人，且不能通過敵人的旁邊，因此產生一個特殊的現象。圍住一個人，要用到多少兵力？四個人！不對！只要二個人即可，其圍法如下：

若有左方的情形，中間就被a和c包圍而無法動彈。

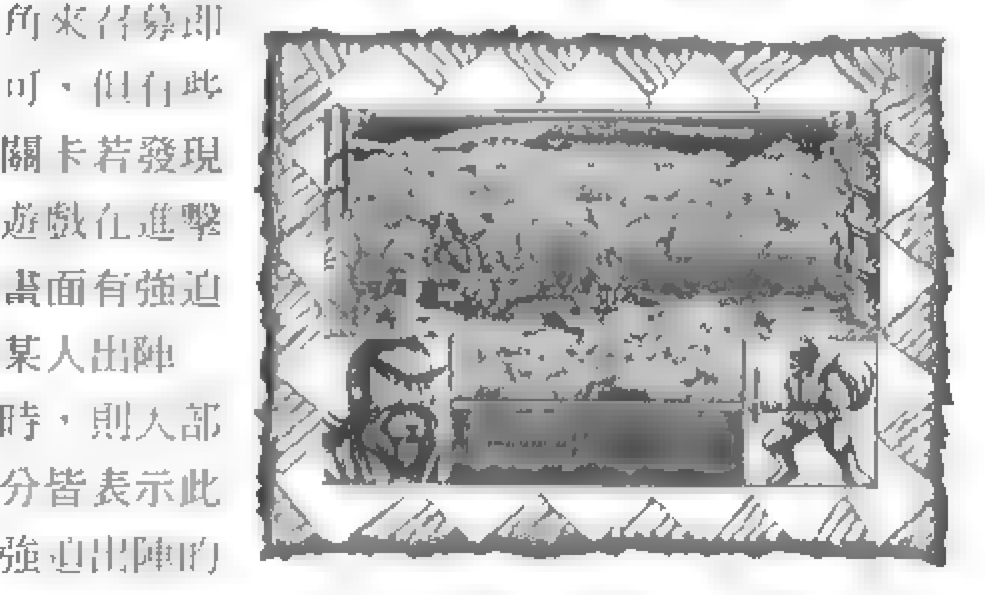
b

a

c

（6）如何召募將領：

遊戲中的大部分將領直接是遊玩家扮演的主角來召募即可，但有些關卡若發現遊戲在進擊畫面有強迫某人出陣時，則大部分皆表示此強迫出陣的將領，在那一關一定有重要的事待辦，不是召募其他將領就是完成某件事等等。



最後別忘了善用計謀攻擊和降低敵人的勇氣。祝各位早完成統一三國的使命！



STAR COMMAND REVOLUTION

完全攻略

DRAGON



1 要注意各部隊的製造差異：固定式建物由母船所建造，船艦由基地製造，DROID（人員）則由人員基地所製造

2 只有母船能穿越超空間到其它戰場，所以別在某地區內建造太多部隊，它們可是無法到其它戰場支援作戰的。

3 善用TERRAN族的SWITCHER及COMPUTRON族的TELEPORTAL，它們可是完成攻略偉業的重要法寶

4 值得推薦的部隊：

TERRAN族的INFITRATOR CARRIER、SPECIAL OPS COMPUTRON族的SHIELD DOC、SCRAMBLER NOMAD族的ENGINE REPAIR、DROID LAUNCHER、SPREAD-FIRE及 POINT-LASER TRIUMVERITE族的Devastator、EVASER等。其中以NOMAD的DROID LAUNCHER載著TERRAN族的SPECIAL OPS是較佳的組合。

5 各種族的特色及適合對付的敵人：

TERRAN族：可造成控制方面的傷害、戰力平均，適合對付COMPUTRON族。

COMPUTRON族：可修補護盾方面的傷害，有對付固定砲台專用之DROID，適合對付NOMAD族

NOMAD族：移動速度較快、有防禦攻擊專用之船艦，近戰能力強，適合對付TRIVERITE族

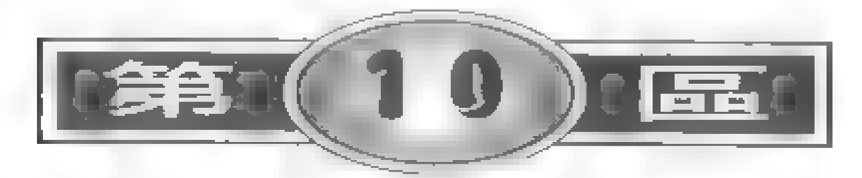
TRIVERITE族：專門破壞引擎部份，有對船艦專用之DROID，適合對付除NOMAD外的其它種族



10 12 13
20 21 22 23 24 25
30 31 32 33 34 35 36 37 38
41 42 43 44 45 48
53 57 58
66 67 68
77
全區地圖

由於本遊戲的戰場是以一張以眾多戰場區域所

組成的大地圖，玩家可以任意地進入各區域之戰場，與一般『魔獸爭霸』、『終極動員令』之一關接一關的進行模式截然不同，所以筆者僅就各戰場之概況及攻略法加以介紹，至於玩家要如何進行，可以任憑所好。

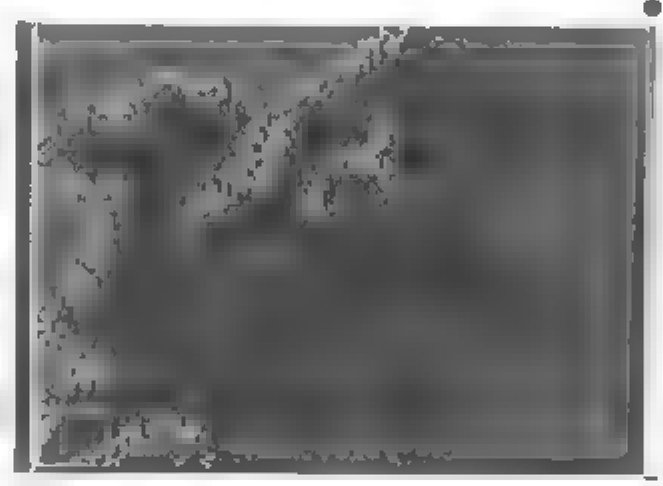


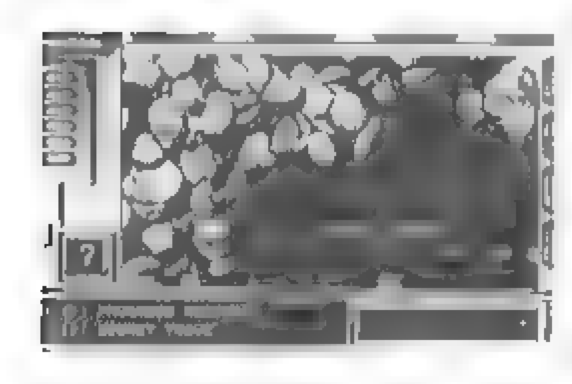
區域：SECRET TROVE

目標：摧毀DISASTEROIDS

難度：1

提示：本關可說是貪婪人相互的隱藏關，從第一區進入後，可以先製造幾艘射程較長的飛艦，然後再四處探查石壁移動，這時部隊將會





自動對附在石壁上的DISAS-TEROIDS開火，大概逛個半圈，就可以完成任務，其餘時間則是用來撿拾散各地的資源哦！過關後可以使母船的探險速度加倍

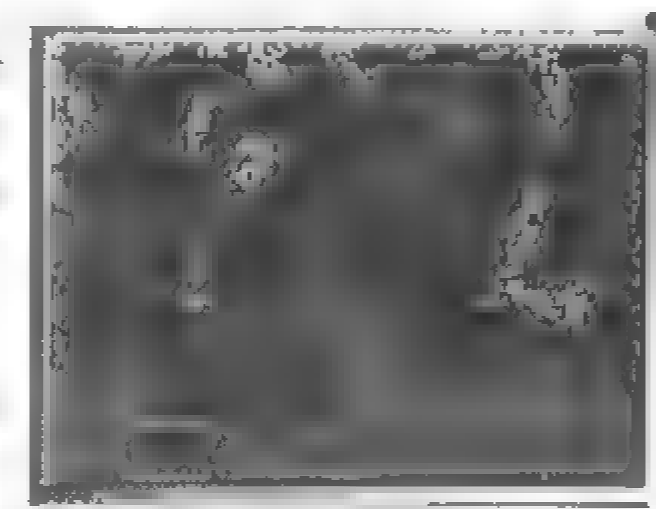


區域：HIDDEN COLONY

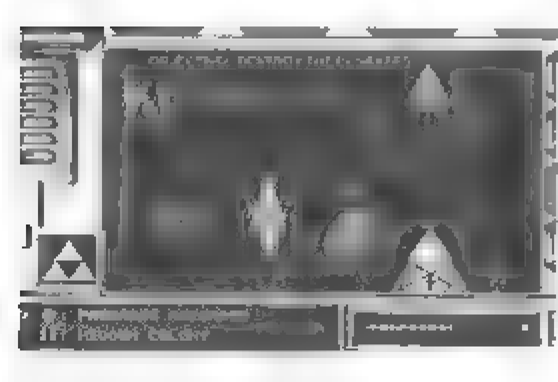
目標：摧毀CLOAKERS

難度：3

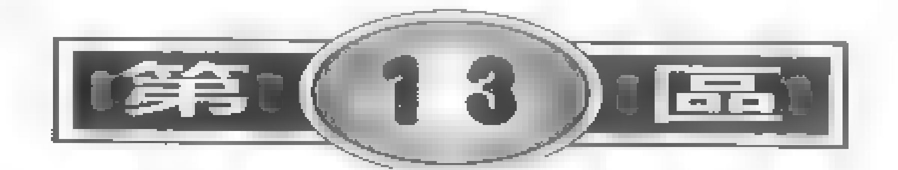
提示：本關屬於支線型的關卡，也就是說不一定需要打此關來清除敵人。這關的敵人以TRIUMVERITE族為主，因此需製造NOMAD族的ENGINE REPAIR來減輕我方部隊的引擎傷害。



由第一區進入時，在入口處右側會有反艦用的EVASERID來襲擊，所以得製造些TERRAN族的SPECIAL OPS來清除它們。地圖左上方有TRIUMVERITE族基地，右方為人員基地DROIDIUM，右下方則有異形船及一些部隊，當敵人全肅除時，往後我方製造



的TRIUMVERITE族之固定砲台OBLITEROID將可以四連發

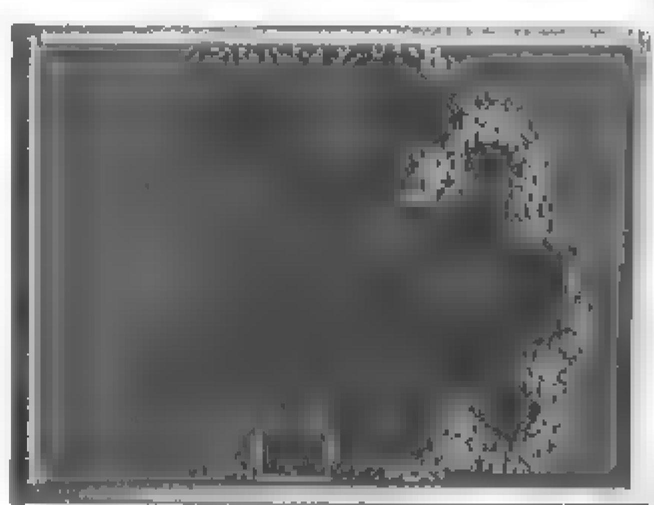


區域：TRIUMVERITE DREADNAUGHT

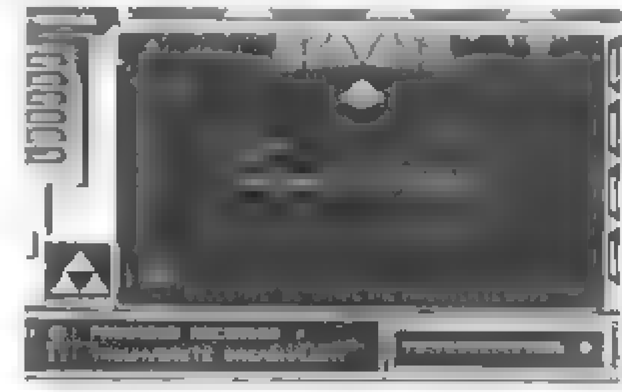
目標：摧毀TRIUMVERITE BOSS

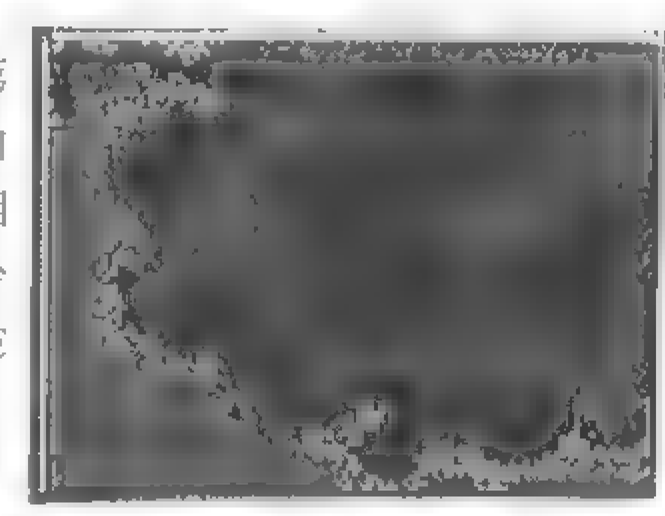
難度：4

提示：所有四個種族之中，就以TRIUMVERITE族的DREADNAUGHT最容易破壞了。由第23區進入時，以NOMAD的DROID LAUNCHER搭載TERRAN族的SPECIAL OPS先清除附近的部隊，然後再護送幾艘NOMAD族的NOM CARRIER到地圖右上方的凹處，隔著石牆對另一邊的DREADNAUGHT展開隔岸轟炸；當然對方也會略加反擊，所以要配備COMPUTRON族的SHIELD DOC及NOMAD族的ENGINE REPAIR來修補受損的部份，只要將其大部份摧毀之後，再全軍突擊便可



至於地圖中央偏左處有TRIUMVERITE族基地，下方則有EVASER，玩家就用前面所製造的部隊去殲滅即可，當摧毀目標時，將可以恢復母船在控制室所受的傷害





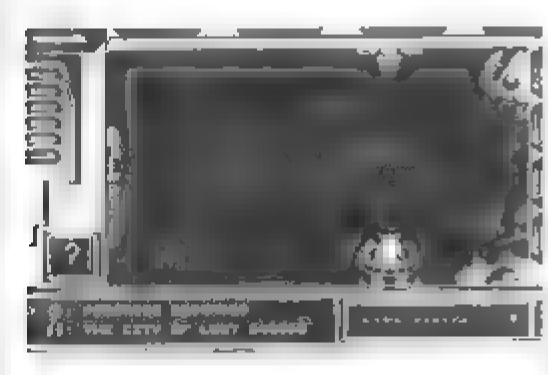
區域：THE CITY OF LOST DROIDS

目標：清除LOST DROIDS

難度：4

提示：從第21區進入後，由於地圖下方有相當多的固定砲台及TRIUMVERITE族的OMNI FIGHTER防守，所以別正面攻擊；先用NOMAD族的TORPEDO轟掉OMNI-FIGHTER，然後再製造COMPUTRON族的SCRAM-BLER前往殲滅。地圖中央偏左下處有TERRAN族的

STATCON及DROID HQ，中央則有四個各種族的基地，但都都應該能輕易地摧毀。



本關較麻煩的是地圖左上方封閉區域內的目標，首先用NOMAD族NOMCARRIER對內部轟炸，然後再讓母船靠到該區域的最下方，將COMPUTRON族的TELEPORTAL建造在封閉區內，然後再派兵進入攻擊。由於這些特殊的DROID的作戰能力很強，所以會是場苦戰，若事先建造好COMPUTRON族的FOLD-SPACER並趁機移入戰場，會有不少助益。當清除完畢後，往後NOMAD族的DROID LAUNCHER將可傳送ROID到地圖上的任一已探索位置。



區域：SPACE PATROL
目標：NO DATA
難度：4



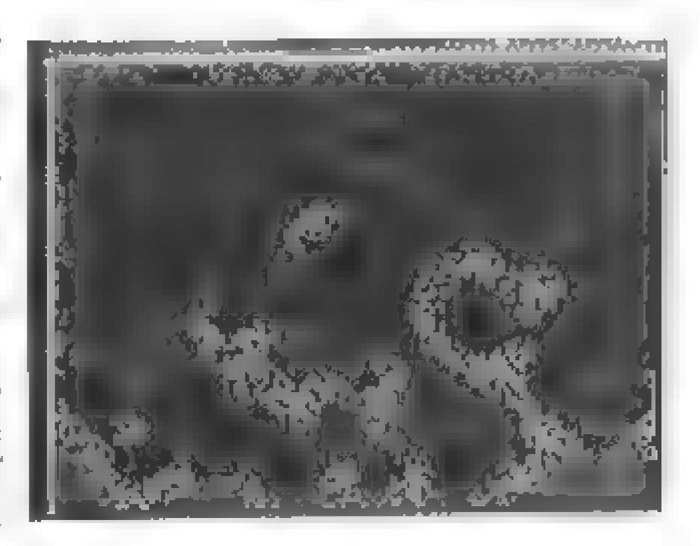
提示：由第22區進入時，由於對方的TRIUMVERITE族及NOMAD族基地都位於地圖中央偏右處，所以會很快地接觸到對方的部隊。摧毀這兩處基地及守衛的部隊之後，地圖左上方有TRIUMVERITE族的空母OBLITERATI CARRIER及OMNI-FIGHTER，可直接派部隊去殲滅，但地圖左邊封閉區內的部隊就麻煩多了，不過DROID仍可由其下方進入，就用NOMAD族的BOMB DROID去當神風特攻隊吧！



當任務完成後，會出現將BOMB DROID放入超空間鎖(HYPERSPACE LOCK)的訊息，這時可由NOMAD族的DROID LAUNCHER將BOMB DROID傳送入地圖左下方的超空間鎖中，隨後該部隊便會自爆而打開超空間鎖，之後母船就可以進入第20區了。

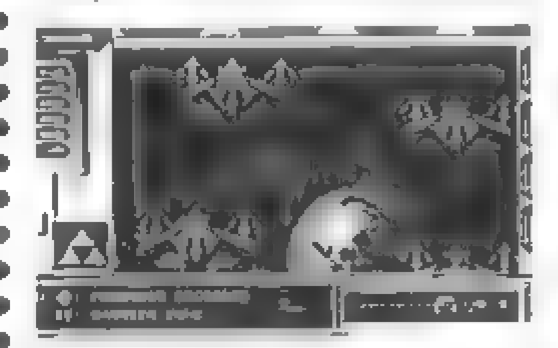


區域：BARRIER ZONE
目標：破壞TRIUMVERITE BASE
難度：3



提示：由於地圖右方的封閉區域內有七艘TRIUMVERITE族的空母OBLITERATI CARRIER，所以最好先從第23區進入消滅它們，再從第32區進入，否則將會很麻煩。

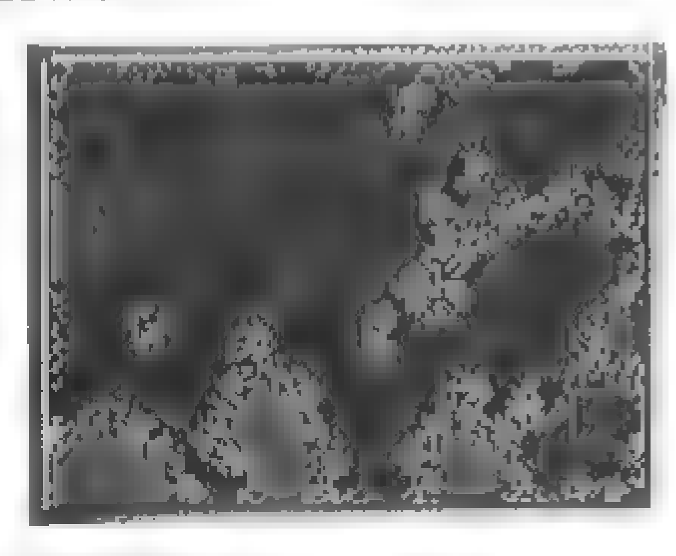
從地圖左下方的入口進攻時，先造些TERRAN族的INFILTRATOR CARRIER，清除掉封閉區外的敵人，



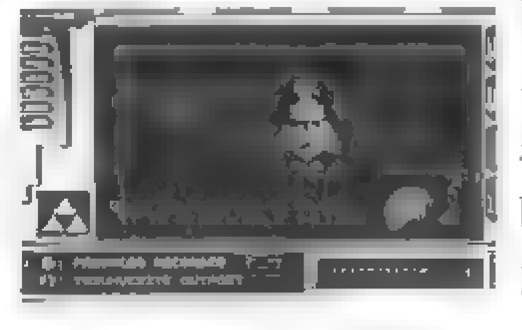
然後再用COMPUTRON族的TELEPORTAL將母船傳送到地圖左方，以此為據點製造部隊往右攻即可。地圖中央及右上方都有TRIUMVERITE族的基地，右上方則有TRIUMVERITE部隊。清除目標之後，往後我方製造的所有TRIUMVERITE部隊在一出現時便是第4級。



區域：TRIUMVERITE OUTPOST
目標：消滅OBLITRON
難度：3

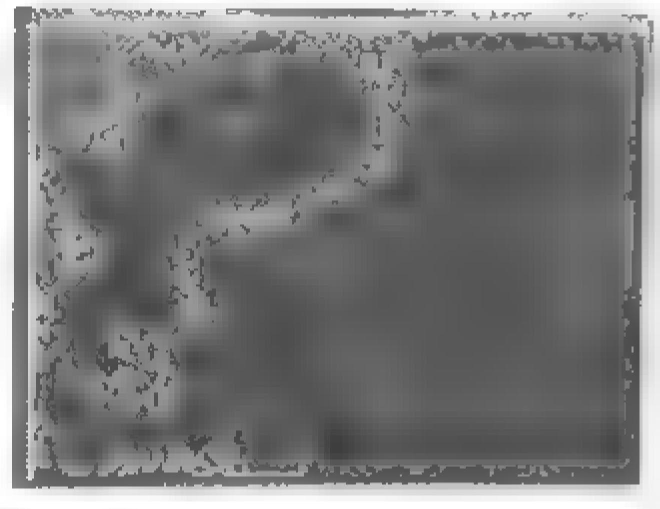


提示：在地圖中央偏下方有COMPUTRON族的基地，右上方則有TRIUMVERITE族的基地，左上方有一些TRIUMVERITE族集結，目標OBLITRON則在地圖的中央。先建造TERRAN族的部隊滅掉COMPUTRON族的基地，然後再另外製造NOMAD族的ENGINE REPAIR及POINT LASER來進攻其餘地方。

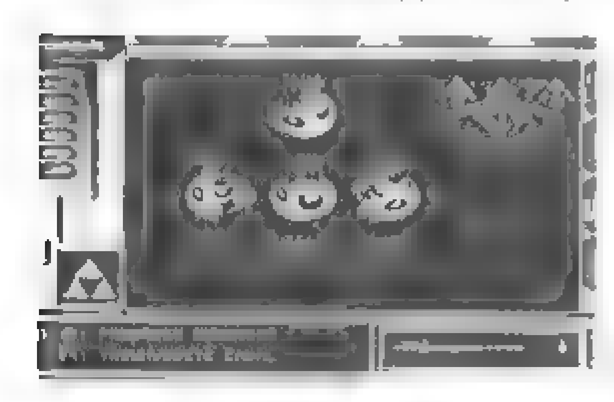




區域：TRIUMVERITE CABLE
目標：摧毀NARVEK'S AI ALLY
難度：5

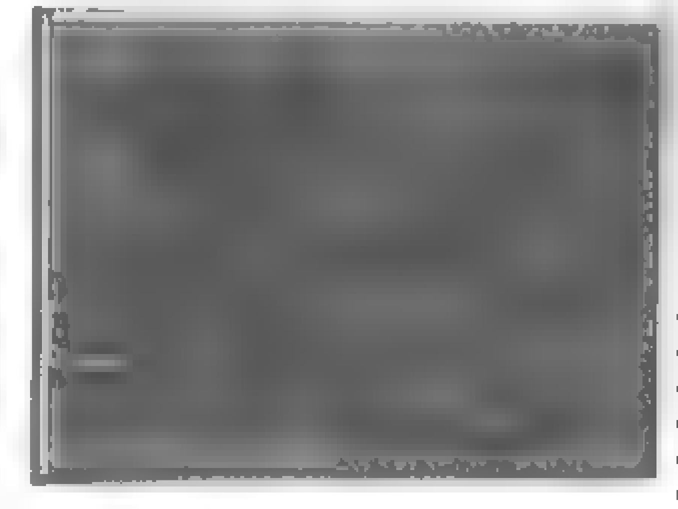


提示：由於此關敵人極多，很可能會陷入苦戰。地圖[illegible]方為COMPUTRON族的基地，右上方則是TERRAN族的基地；由於TRIUMVERITE[illegible]會先行對我方攻擊，所以最好是先建造NOMAD族的部隊將其全滅，然後再集中力量，配合另建的TERRAN族部隊將COMPUTRON族消滅。在艱苦作戰完成後，往後我方製造的所有COMPUTRON族部隊在一出現時便是第4級

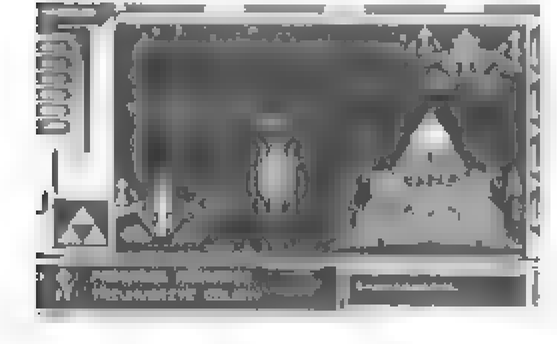


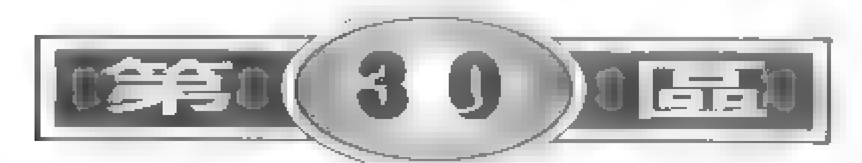
第25區

區域：TRIUMVERITE COLONY
目標：損毀NARVEK' S PLASMA REGULATOR
難度：4



提示：由於TRIUMVERITE族基地在地圖左上方，COMPUTRON族基地在右上方，所以[illegible]第24區較不會遭到圍攻。由於敵方的兵力相當多，所以要小心應戰。在TRIUMVERITE族的敵人全滅後，往後對方TRIUMVERITE族部隊被減後，所乘[illegible]會變成最大的電漿[illegible]



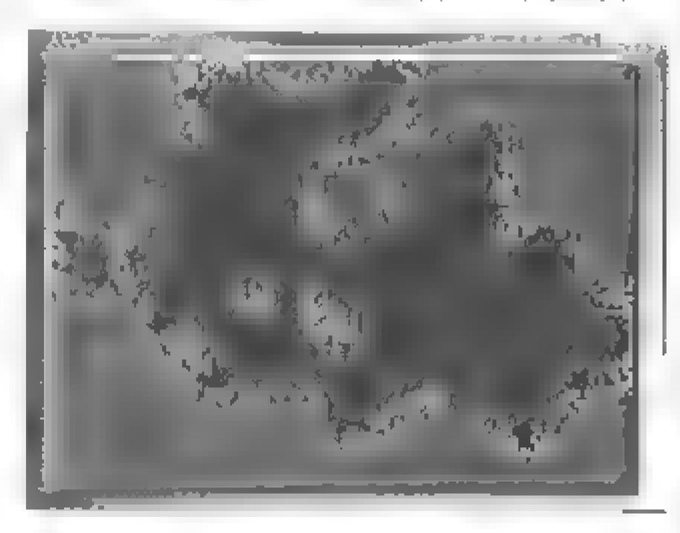


第30區

區域：NOMAD DREADNAUGHT
目標：摧毀NARMAD BATTLESTATION
難度：5



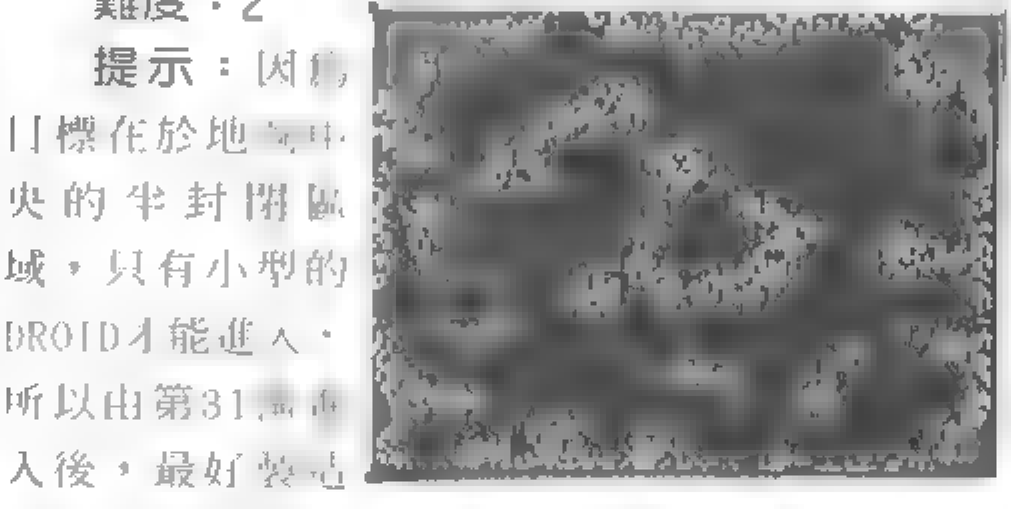
提示：由於此關[illegible]砲台[illegible]，可以先建造一些COMPUTRON族的SCRAMBLER去摧毀；不過也要建造一些船艦在基地旁邊待命，如果有敵人船艦出現時，就讓SCRAMBLER將它們引來其附近以消滅。地圖中央偏右上方及右下方都有NOMAD族的基地，最好先消滅它們



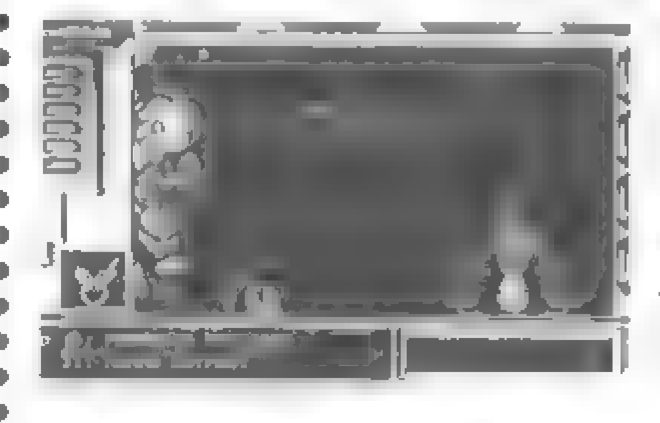
由於目標[illegible]有[illegible]待命，所以先[illegible]些敵艦部隊去消滅它們，然後再用N[illegible]族的[illegible]TORPEDO來解決目標。不過對方也有[illegible]以最好製造一些POINT LASER來防禦其攻擊，等到敵人全被消滅之後，再用母船建造C[illegible]族的[illegible]

第31區

區域：NOMAD OUTPOST
目標：摧毀SHOKKU THUNDERBRINGER
難度：2



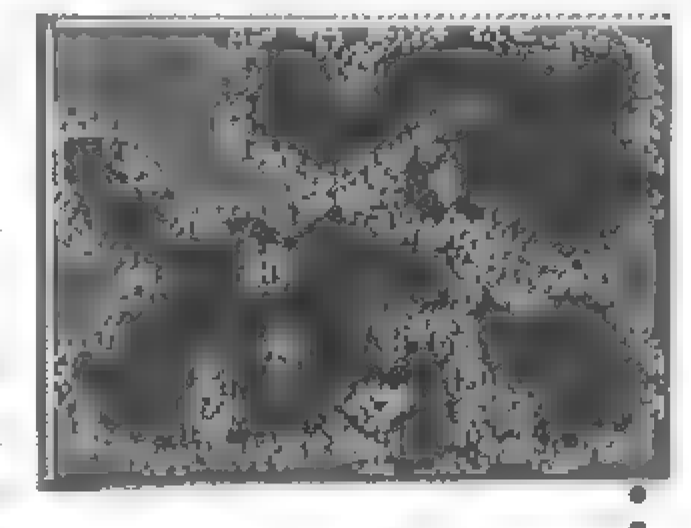
提示：因為目標在於地圖中央的半封閉區域，只有小型的DROID才能進入，所以由第31區[illegible]入後，最好製造COMPUTRON族的DROID大隊，[illegible]敵人[illegible]在於地圖右下方的NOMAD族基地及地圖左下方都有相當多固定砲台，用COMPUTRON族的SCRAMBLER才能減輕損傷。



第32區

區域：STAR COMMAND HQ
目標：摧毀MEGA MISSILE BASE
難度：2

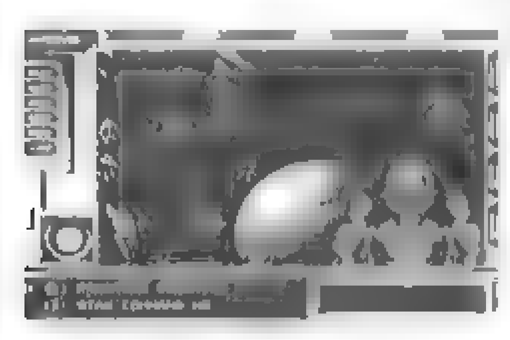
提示：一開始的關卡。如果要完成任務的話[illegible]分簡單，只要將在地圖左下方待命的TERRAN部隊全部移往地圖中央，直接轟掉目標便告完成了。不過



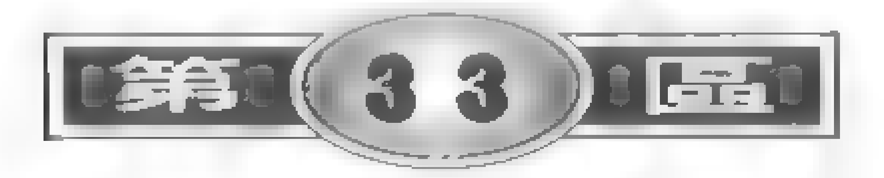
要清除此區的話，就要多花點工夫了！

首先建造ACADEMY以提升TERRAN族的製造技術，等到能建造出INFITRATOR CARRIER時，就造兩艘並移往地圖右側的封閉區域旁，在之前記得先用兵艙部隊暫時決守在下方出口的固定砲台。等到INFITRATOR CARRIER就位時，就可以看到戰機不斷地起降，並一直將封閉區域內的敵方部隊變成我方所控制的部隊，而讓它們自相殘殺；等到已無敵方部隊時，再將變成我方控制的部隊移往右下方，清除敵人的NOMAD族基地

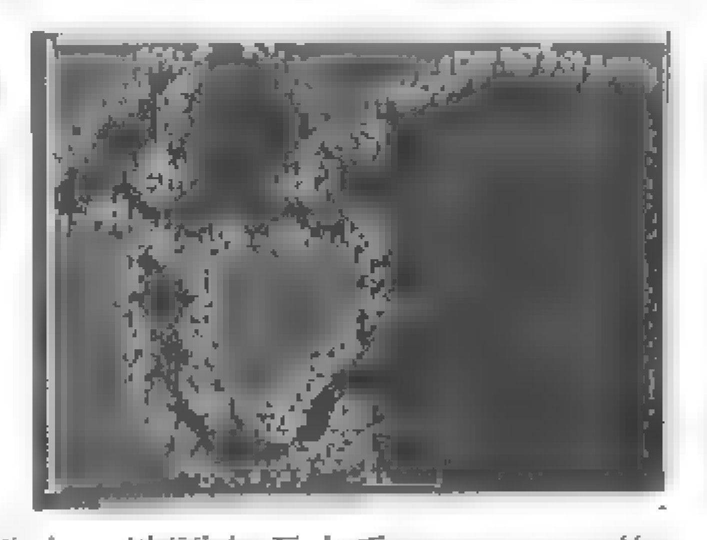
上面封閉區域的攻略法則較麻煩一些。首先用INFITRATOR CARRIER清除地圖上方的敵人，然後再



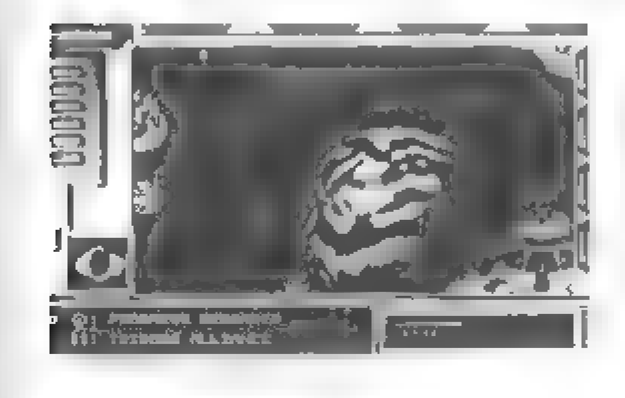
用SWITCH將剩下變成我方控制的部隊予以交換位置，然後再與母船交換等到母船進入該區域時，就將地圖左下方原有的TERRAN族基地予以自爆，然後再重新在母船旁邊製造，並再造出8-10艘左右的ROC4，向地圖右上方的TERRAN族基地全展開攻擊。如果順利的話，就完成整個區域的掃蕩任務



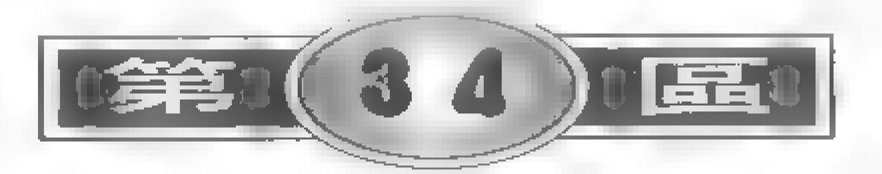
區域：TRIBORG ALLIANCE
目標：除去COMPUTRON DATA BASE
難度：2



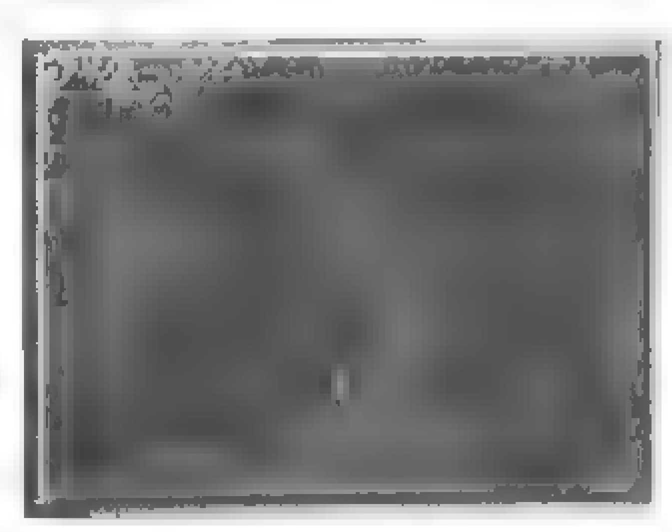
提示：從第32區或第43區進攻皆可，只要造出12至15艘左右的TERRAN族的ROC4及NAKER之混合編隊，便可以掃蕩這一區的敵人。地圖右下方爲COMPUTRON族



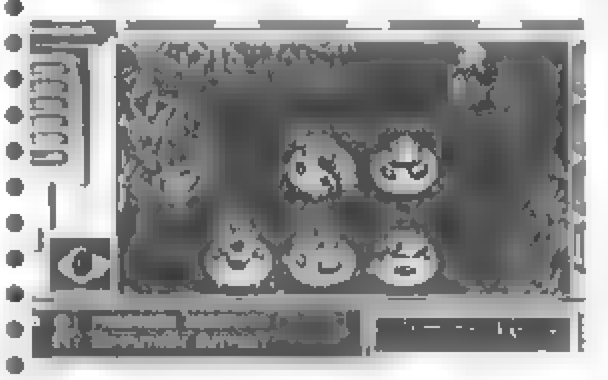
基地，並混合著TRIUMVERITE族的空母HELLERAII CARRIER，左下方則有一狹窄甬道，直通到地圖左邊的目標靶。右邊的封閉區域有TRIUMVERITE族的空母，由第34區進入清除會較容易。完成目標後，會出現『將BOMB DROID放入超空間鎖21』的訊息。



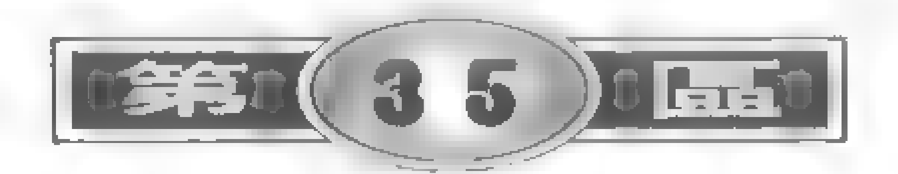
區域：COMPUTRON OUTPOST
目標：除掉TECHUPLEX
難度：2



提示：先從第43區進攻，製造約12艘左右的TERRAN族的ROC4及NAKER之混合編隊，將地圖左邊的COMPUTRON族敵人全部清除，然後再從第44區進攻，建造個COMPUTRON族的TELEPORTAL將



左邊的我方部隊傳送過來，先掃蕩地圖右側的COMPUTRON族基地，最後再往地圖上方將目標TECHUPLUN摧毀

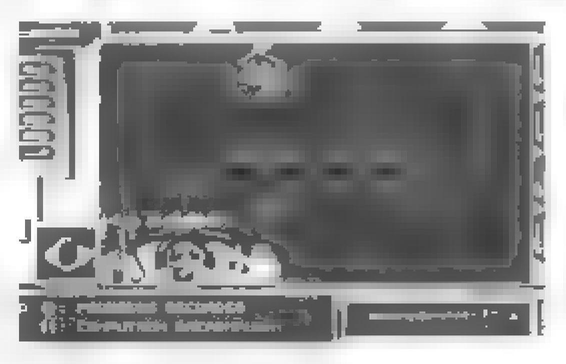


區域：COMPUTRON DREADNAUGHT
目標：摧毀COMPUVEK DREADNAUGHT
難度：5



提示：如果由第44區進入，會比較容易。此區一開始先緊靠著入口建TERRAN基地，然後再建造NAKER；如果距離剛好的話，便可以在不被攻擊之下，將附近的固定砲台及FOLD-SPACER予以殲滅。隨後在此處大量製造部隊，然後向左移動以清除在此處的大批COM族敵方部隊。

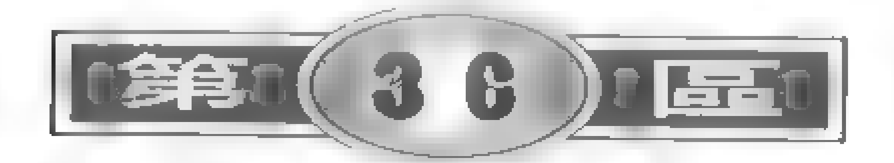
由於在地圖中央之目標COMPUVEK DREADNAUGHT是屬於全能型要塞，不僅有極近程的強大攻擊能



力，而且還有自動回復裝置，而且旁邊還有POINT LASER！所以[illegible]次進攻的慘痛損傷是再所難免的，不過只要記

得先除掉其左上角的回復裝置及旁邊的POINT LASER，其它便可以利用NOMAD族的魚雷TORPEDO來解決了。不過要注意先把對方所有的SHIELD DOC也一並清除，否則就白搭了。

攻下COMPUTEK DREADNAUGHT之後，再順勢將其右方的COMPUTRON族基地一併除去，[illegible]地圖右邊會有些異形船會偷襲我方，最好也予以追擊並殲滅。完成任務時，往後我方所製造的[illegible]TRON族之固定砲台TECHPOST會變成[illegible]

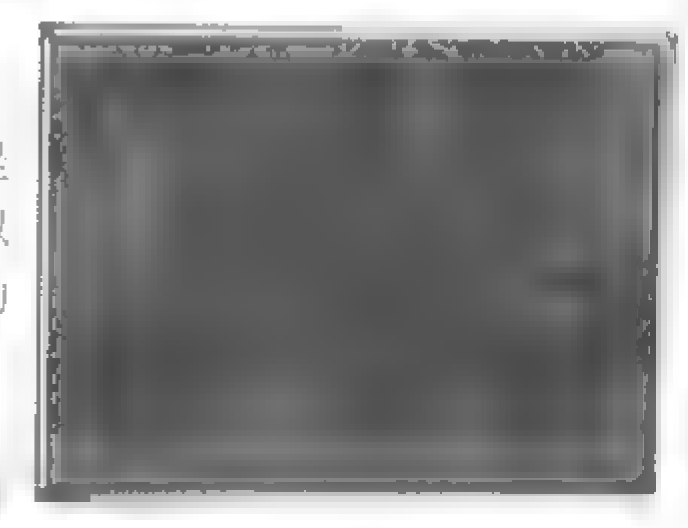


第36區

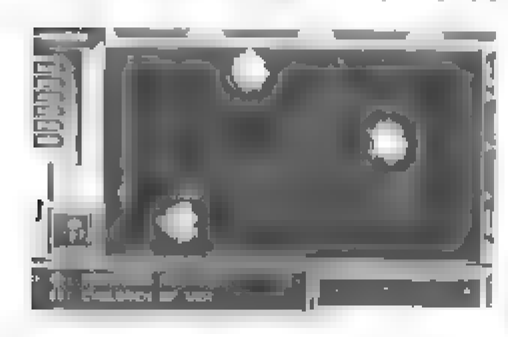
區域：CHILDREN OF VEK

目標：清除CHILDREN OF VEK

難度：2



提示：這關的敵人全都是DROID，因此可以製造NOMAD的DROID LAUNCHER，再搭載TER[illegible] 如果不放心的話，[illegible]艘[illegible]族的SHIELD DOC以做為[illegible]援。在地圖左下方有NOMAD族的人員基地DROID BUILDER，右下方則是COMPUTRON族的人員基地DROID FACTORY，可以順便予以清除。任務完成後會出現一段訊息：讓母船進入第38區

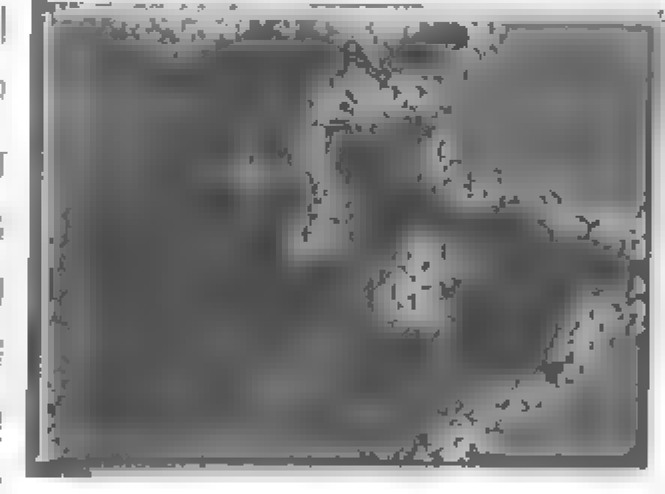


第37區

區域：FRONT LINE

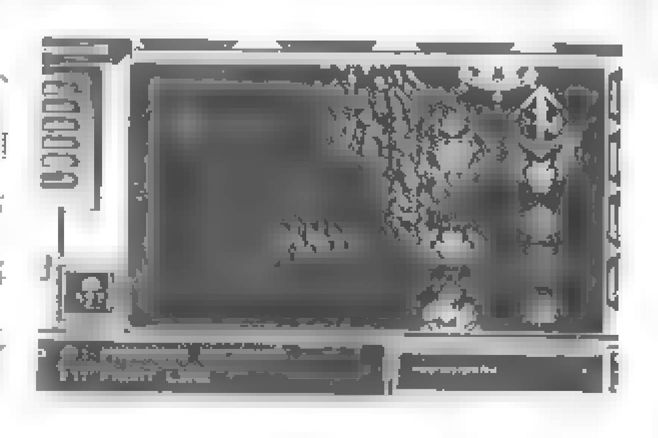
目標：摧毀母船

難度：4



提示：在地圖左下方、左上偏中及中央都有防衛網，[illegible]COMPUTRON族的SCRAMBLER去摧毀，而目標之兩艘母船則位於中央地區的防衛網後，別讓它們跑了。

在此區要注意的是地圖右方有四架異形船，最好在敵方母船全毀後立刻用TRIUMVERITE族的EVAS[illegible]去攻擊它們，不[illegible]吃虧的。摧毀對方的兩艘母船後，將可以加快母船的移動速度

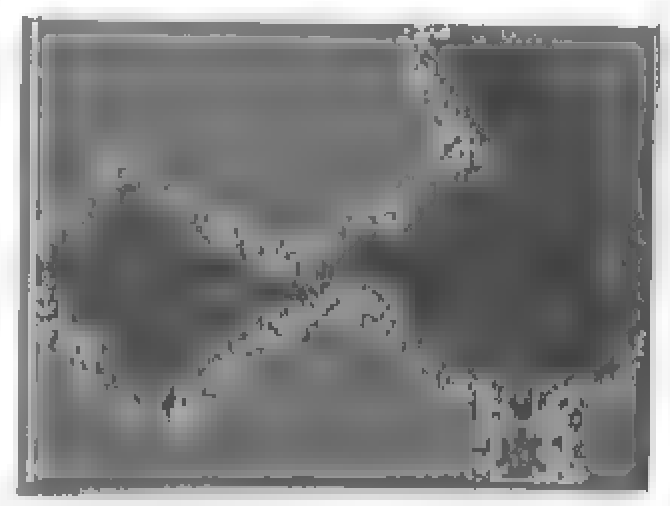


第38區

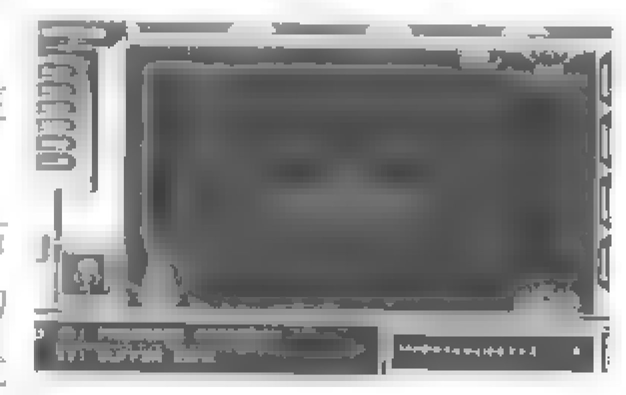
區域：BUFFER ZONE

目標：NO DATA

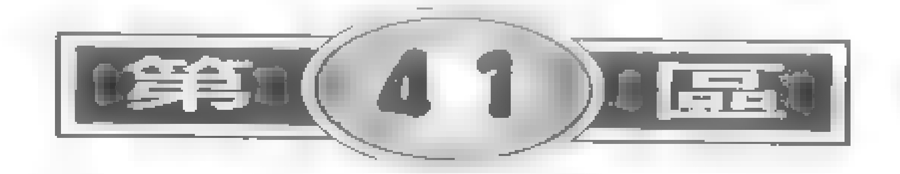
難度：3



提示：一開始[illegible]進入時，會有對方的空母群蜂擁而來，所以得製造一些有強大火力的船艦，儘快在最短時間內解決這些來犯的敵人。至於中央的防衛砲台群及兩艘母船，可以製造COMPUTRON族的SCRAMBLER去解決它們。其中要注意的是TRIUMVERITE族的OMNI-FIGHTER，它仍會對SCRAMBLER展開攻擊，所以要先解決它們



除去中央的固定砲台及兩艘母船後，通過此處至地圖右方，可以看到四族的基地皆陳列在此，就盡力去破壞吧！另外在進入本區時，會出現要將母船放入超空間鎖（HYPERSPACE LOCK）中，這是指[illegible]出其位置），然後再造出同屬TERRAN族的SWITCHER，先讓它與TARGET交換位置，再與母船交換其位置，[illegible]船置於超空間鎖中以開啓之，然後便可[illegible]了



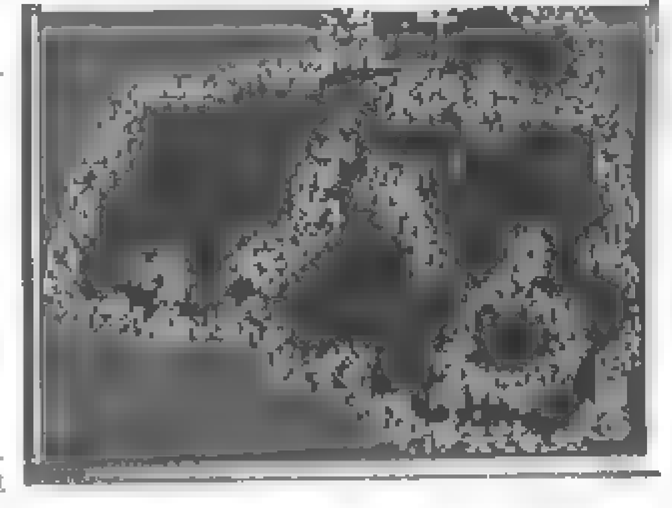
第41區

區域：RED SQUADRON

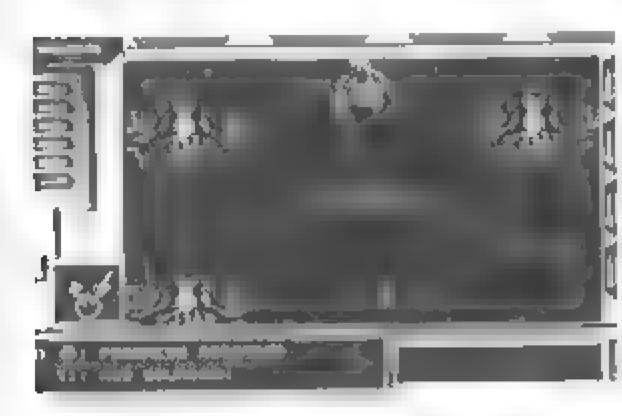
目標：清除RED GUARD BASE

難度：3

提示：敵人除了滿地的固定砲台外，還有NOMAD族的NOM CARRIER為主力，所以除了製[illegible]

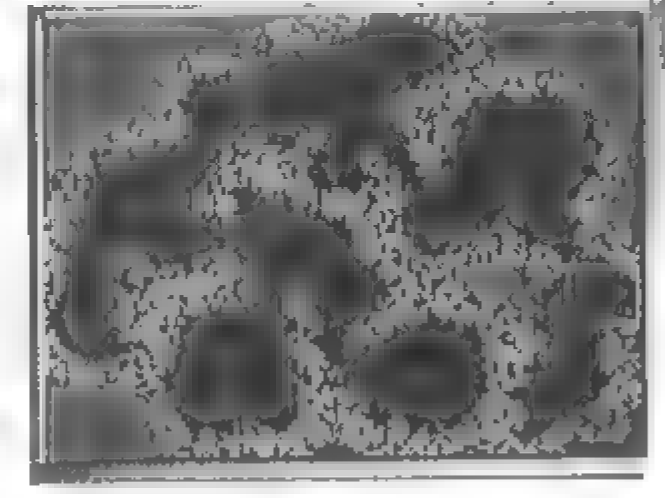


PUTRON族的SCRAMBLER外，還得造一些NOMAD族的POINT...來保護我方其餘部隊。地圖右方及下方都有NOMAD族的基地，而右下方的封閉區域中藏有NOM... CARRIER，左下方則有TORPEDO BASE。當任務完成後，仕使對方NOMAD族部隊被滅時，所剩的...ASTEROIDS將會變成最...

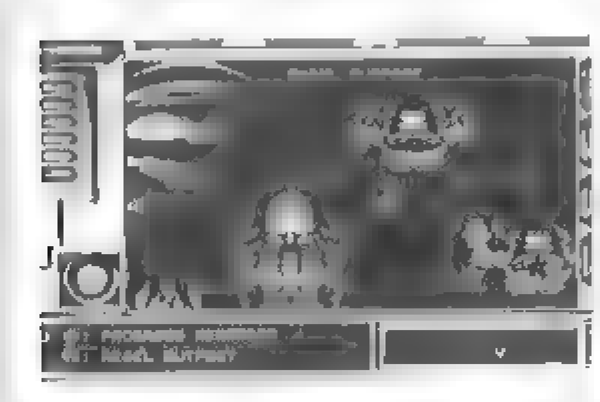


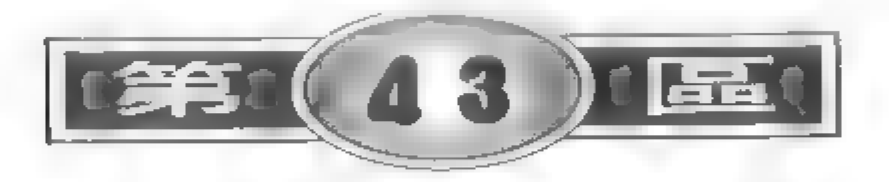


區域：REBEL OUTPOST
目標：摧毀PROTOTYPE MASS-DRIVER
難度：2
提示：建議先由第32區到此處，一開始時便有TERRAN族的ACADEMY及DROID HQ，還有...的MISSILE BASE。在此關並不需要多大技巧，只要造出約30個混合編隊的DROID，再沿路掃蕩即可。

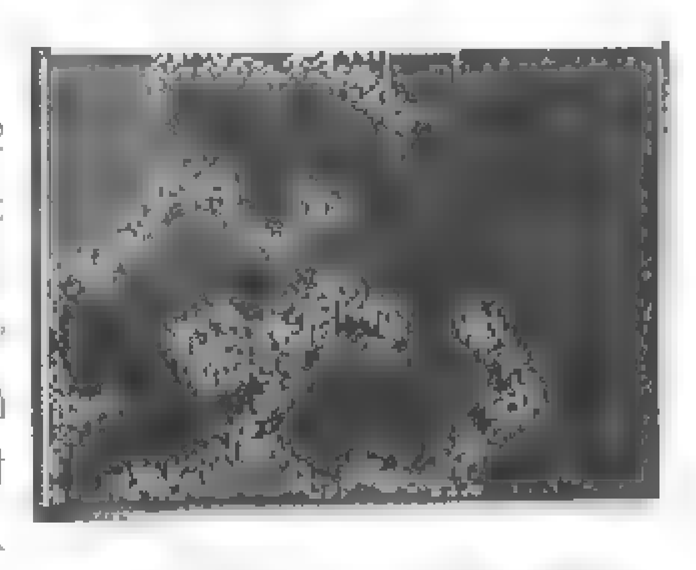


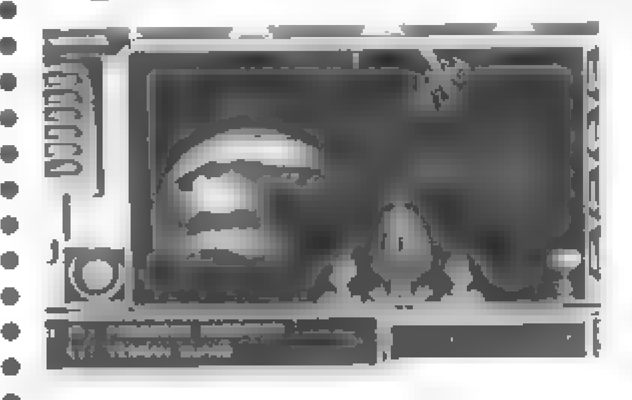
先到地圖右下方解決敵方的小部隊，然後再掃蕩地圖左方的NOMAD族基地及地圖中央...族基地，隨後再分批清除中央偏右下的DROID部隊及中央偏右下的...守護部隊。至於地圖右下的砲塔群及NOMAD族DROID，可以先引出對方的DROID並消滅，再造出COMPUTRON族的SCRAMBLER去清除砲塔群即可。

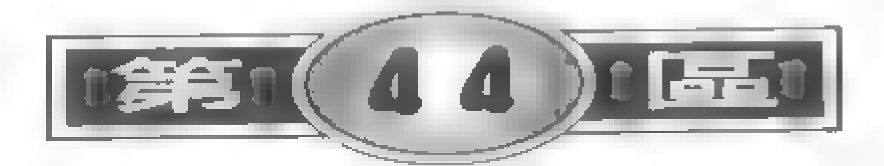




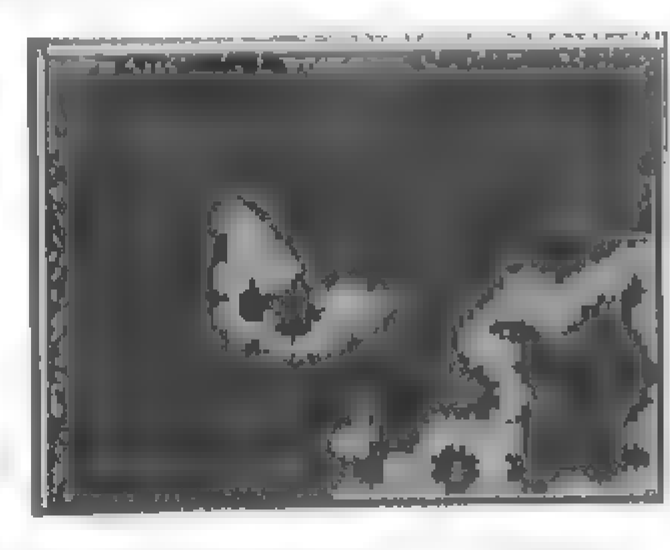
區域：TERRAN GUARD
目標：摧毀NARVEK' S TERRAN ALLY
難度：3
提示：由第42區攻入時，可以先造...艘之...的空母INF... CARRIER，然後隔著下方的石壁先對地圖左下方的敵人及砲台予以攻擊。當鎮壓此處敵人之後，再讓INFITRATOR CARRIER移到中下方的地方，隔著石壁襲擊對面位於地圖中央下方的TERRAN族基地；完成後再把INFITRATOR CARRIER移到左上方，以同樣手法對付地圖上方的COMPUTRON族基地，並讓...收編的部隊把守住中央的通道，便可以順利地解決這邊的敵人了。至於右下方的出入口雖然有部隊把守，但其規模較小，可以...地對付。摧毀兩處基地後，往後我方製造的所有TERRAN部隊在一出現時便是第4級。



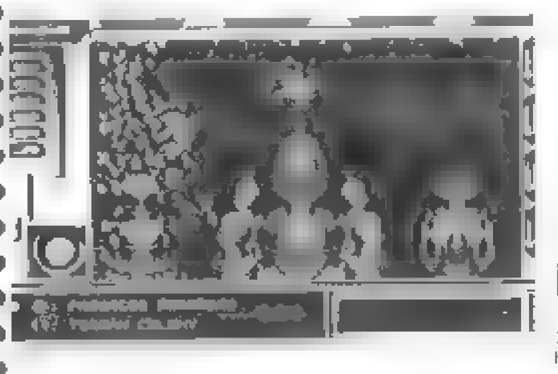




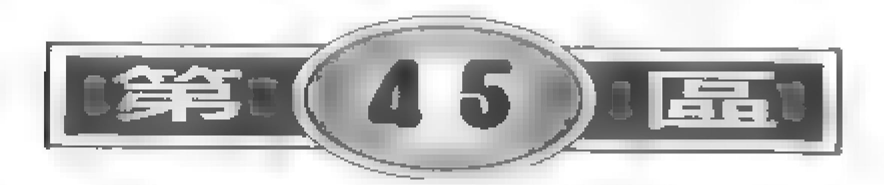
區域：TERRAN COLONY
目標：摧毀CONTROLLER
難度：4
提示：若由第...區進入時，一開始先造8至10艘之TERRAN族的空母INFITRATOR CARRIER，然後隔著下方的石壁先對地圖左下方的敵人及TERRAN族基地展開攻擊；如果能順利地擺平左下方的敵人，再如法泡製地將地圖左上方及中央的敵方部隊也變成我方所控制的部隊。



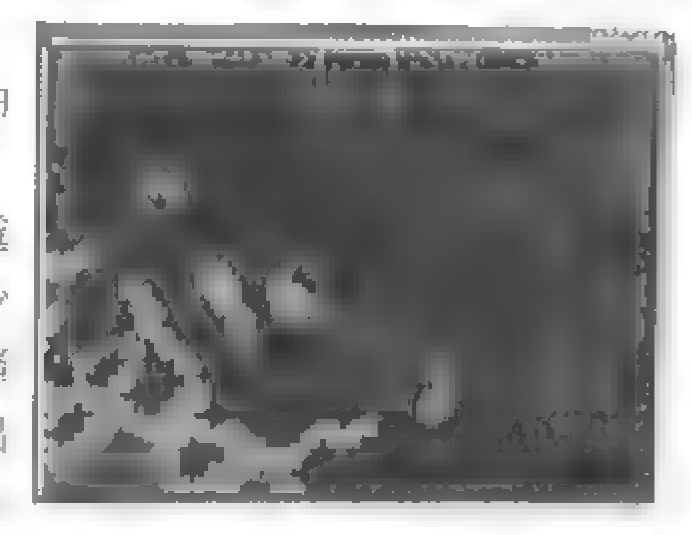
清除並收編外側的敵人後，就要準備對地圖右下方封閉區域內的敵人大本營展開總攻擊了；先利用INFITRATOR CARRIER清除會危害我方部隊的敵人，等到戰事告一段落時，就讓...移動地圖左側偏中央處，並在封閉區域內製造出COMPUTRON族的...RIM，然後再將剛才收編的船艦全部傳送進



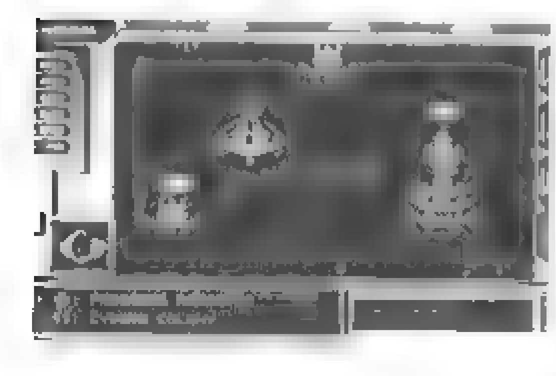
入以掃蕩，便可以順利清除這塊區域了。至於目標在地圖下方的封閉處，由於其旁有兩座固定砲台，所以就用INFILTRATOR CARRIER將這些砲台變成我方所屬的，便可以借刀殺人以完成任務了。當結束之後，往後對方TERRAN族部隊被滅後所剩的資源CRYSTAL將會變成最大的藍色水晶。

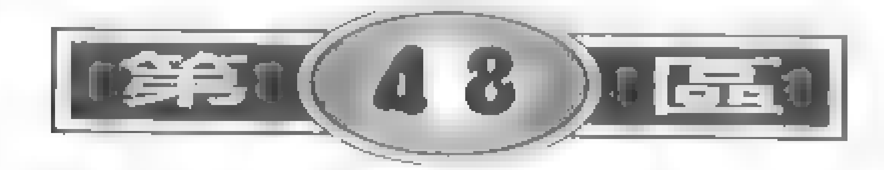


區域：CYBORG COLONY
目標：終結COMPUTRON HUB BASE
難度：4

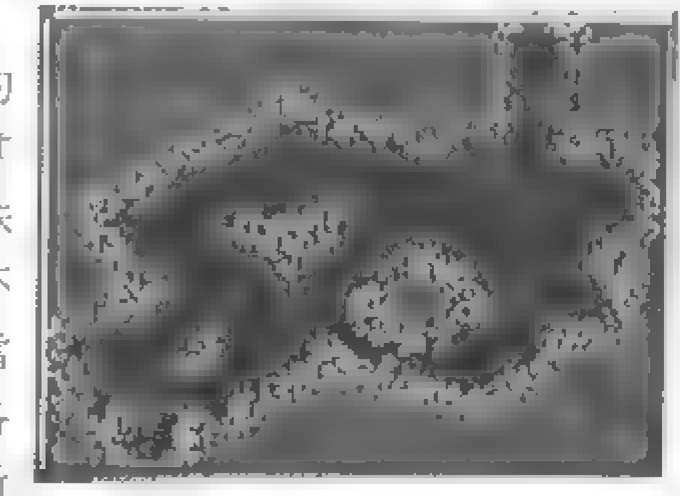


提示：由第44區進攻時，由地圖左下方處會出現不少DROID前來騷擾，要趕緊造出TERRAN族的S[illegible]CIAL OPS來擊退敵人；接下來製造大量的ROC4及NAKER，以清除地圖中央的TERRAN族基地及下方附近的COM族人員基地。至於在地圖右下方處有擁有強大防衛火力的COM族基地，可以派COMPUTRON族的SCRAMBLER前往殲滅。如果任務完成時，往後對方COMPUTRON族部隊被滅後所剩的資源[illegible]將會變成最大[illegible]色水晶。



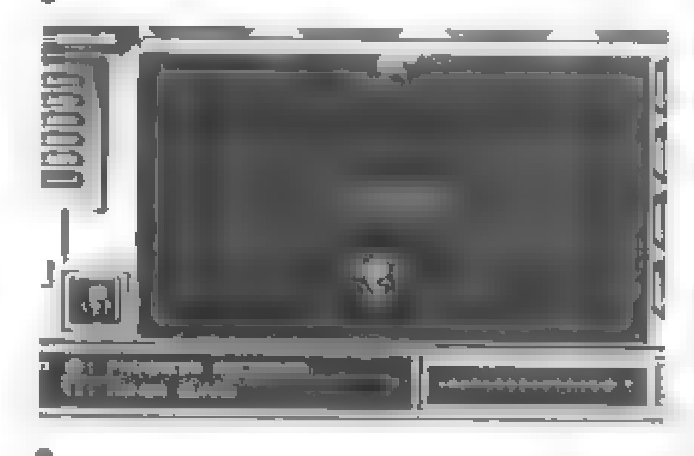


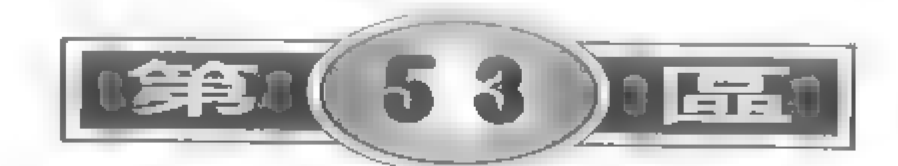
區域：HONOR GUARD
目標：清除NARVEK' S HONOR GUARD
難度：3



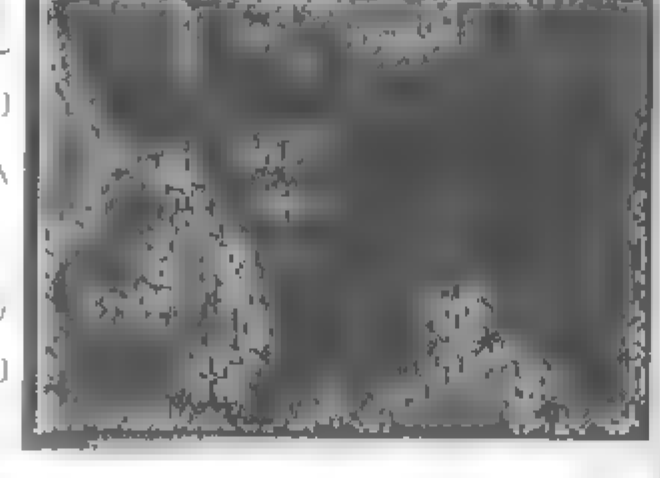
提示：所謂的HONOR GUARD，其實只是一些較特殊的異形船罷了，不過其數量不僅相當多，而且火力及各項數值都很高，所以別想硬拼；最安全有效的方法，便是從第38區進入後，就製造COMPUTRON族的SCRAMBLER及TRIUMVERITE族的EVASER，然後讓EVASER去找出這些異形船並予以殲滅。

由於地圖中央偏左處有敵方的兩艘母船會四處搶奪資源及建固定砲台，所以要讓S[illegible]ER以不惜代價的方式去追擊母船，只要能消滅敵方的母船及固定砲台，其餘的異形船只要交給[illegible]ER，就不足為懼了。消滅所有異形船之後，母船的武器能力將會獲得提升。母船有武器嗎？只要在第57區內完成目標並『轉職』就可以了。





區域：TERRAN DREADNAUGHT
目標：摧毀TERRAN DREADNAUGHT
難度：5



提示：[illegible]NOMAD的DROID LAUNCHER載著TERRAN族的[illegible]去[illegible]地圖右[illegible]DROID部隊群及DROID HQ，然後再造出TRIUMVERITE族的EVASER掃除地圖右方的ROC4船隊及地圖右下方的NAKER船隊。至於中央的固定砲台群，可以派COMPUTRON族的SCRAMBLER去殲滅，還可以順便引出附近的異形船，將其誘入右上方後，[illegible]EVASER截其退路並殲滅。

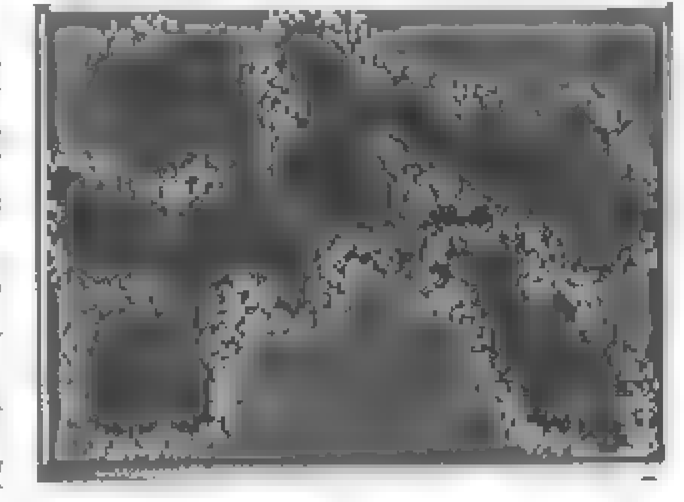
由於位於地圖[illegible]甲強硬，[illegible]還有極多的DROID，所以最好能逐漸[illegible]，然後再以壓倒性的部隊火力去擊毀目標，只要能將TERRAN DREADNAUGHT摧毀，那麼[illegible]地圖右下方的TERRAN族基地也只是[illegible]了。任務完成後，母船在TECH方面所受的損害將會完全回復。



區域：WARLORD NARVEK
目標：摧毀NARVEK
難度：5

提示[illegible]關鍵時刻！[illegible]進入地圖右側後便大量製造高攻擊力的部隊及戰艦，並且最好有NOMAD族的POINT LASER、ENGINE REPAIR

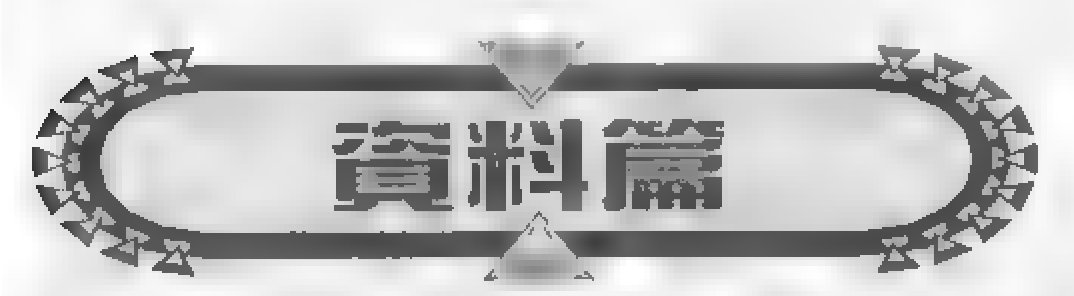
及COMPUTRON族的SHIELD DOC在旁以擔任護衛與補給。雖然至少要有三、四十艘以上的船艦，但是敵人可不會等你的哦！所以要一邊努力製造，一邊守住基地週圍。



等到敵人的攻勢告一段落時，便是我方反擊的好時候了！先大軍移到地圖左方，便會看到NARVEK的龐大要塞。先擊毀附近敵人所有的POINT LASER，然後再將大軍撤至其射程距離外，再用NOMAD族的TORPEDO予以攻擊其中央的三處砲台；等到這三處都擊毀後，再讓大軍去掃平旁邊的兩處砲台吧！

當NARVEK的要塞被完全擊毀時，將會出現勝利畫面，但也會出現一組在主畫面的CREDIT處所輸入的密碼：F[illegible]、F3、F5、F10。當回到主畫面並選擇CREDIT後，再輸入上面的密碼（鍵盤最上方的功能鍵F1～F11），就會回到剛才的戰場，只是有一些不同：母船的樣子變了！還可以發射兩發導彈哦！

除掉NARVEK之後，在地圖上方及左方都還有各一艘異形船，最後予以追擊並殲滅。至於地圖的左上方有TRIUMVERITE族及TERRAN族的基地，左下方有NOMAD族及COMPUTRON族的基地，直這兩處的消滅也只是時間上的問題了。



每個部隊都有以下四種屬性及耐久值，若遭到破壞時會造成下列的影響：

Shield 護盾：當護盾值減至0時，該部隊就會被摧毀。

Engine 引擎：隨著引擎系統的受損，該部隊的移動速度也會變慢。

Tech 技術：會影響該部隊的作戰能力。

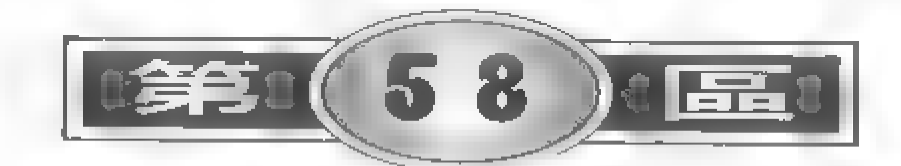
Control 控制：當控制系統被破壞時，該部隊會變成攻擊方的部隊或自爆。

TERRAN

部隊	能源	資源	製造時間	特色
Terran Base	4	3	11	建造TERRAN族船艦
Academy	4	2	10	讓母船研發生產科技、提升TERRAN族部隊至第4級
Missile Base	3	2	12	可發射兩枚導彈之固定砲台
Target	3	3	12	可讓我方部隊射擊以提升等級
Droid HQ	3	1	3	生產TERRAN族DROID
StatCon	8	4	11	發射CONTROLLER
Explorer	4	2	6	爆破能源團
Tech Fixer	4	2	6	修復部隊在技術方面的傷害
Switcher	4	2	6	可與我方船艦、固定砲台及TARGET交換位置
Nuker	4	2	6	可發射廣範圍爆彈、對固定建物較有利
ROC4	4	2	6	等級可時可發射多枚導彈
Infiltrator	4	2	6	造成對方在控制方面的傷害
Infitrator Carrier	5	5	8	可搭載小戰機、造成對方在控制方面的傷害
M-160	2	1	2	等級提升時射程加長
Special Ops	3	1	5	對DROID有強大殺傷力
Controller	0	1	15	對地圖任一區域內的部隊造成控制方面的傷害

COMPUTRON

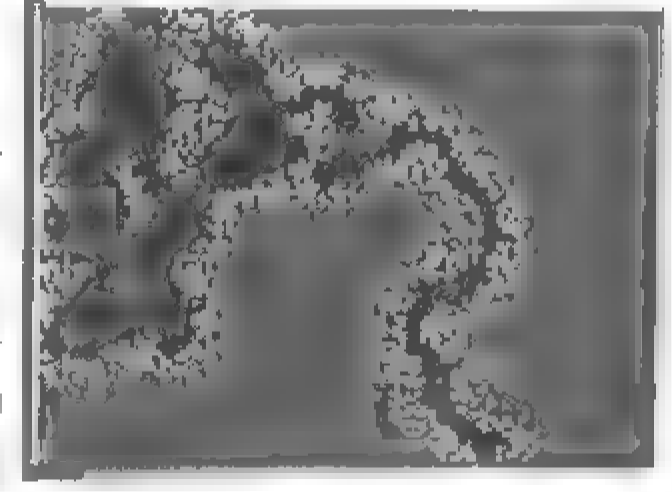
部隊	能源	資源	製造時間	特色
Computron Base	4	3	11	建造COMPUTRON族船艦
Programming	4	2	10	讓母船研發生產科技、提升COMPUTRON族部隊至第4級
Techpost	3	2	12	可發射兩枚破壞技術砲彈之固定砲台
Teleportal	3	3	12	可將我方部隊傳送到其附近
Droid Factory	3	1	3	生產COMPUTRON族DROID
Foldspacer	8	4	11	空間要塞、可發射大型廣範圍爆彈
XPLR	4	2	6	爆破能源團
Shield DOC	4	2	6	修復部隊在護盾方面的傷害
Reflex Weapon	4	2	6	可發射散彈攻擊週圍的所有敵人
Tech Disruptor	4	2	6	造成對方在控制方面的傷害
EMP Launcher	4	2	6	對人員有較高殺傷力
Penetrator	4	2	6	等級提升後可直接降低護盾上限



區域：UNCHARTED

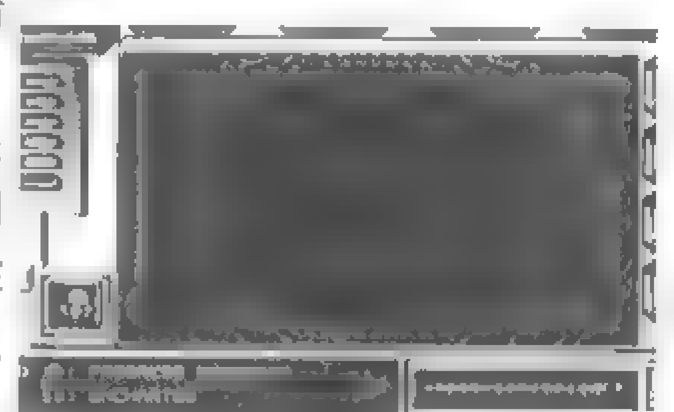
目標：－

難度：1



提示：敵人只有位於地圖左方的兩艘母船，所以我方可以製造COMPUTRON族的S R [illegible] IPER去攻擊，只要先滅掉兩艘母船，再擊毀對方的[illegible] LASER及SHIELD DOC，其餘的固定砲台將可輕鬆地消滅。另外地圖的左下方有[illegible]族的基地，由於沒有防衛武裝，也可以很容易地消滅。

地圖右邊是封閉區域，若靠壁將COMPUTRON族的[illegible]建造在封閉區域內，則可讓母船傳送至該封閉區域內搜括資源一番，並可以看到第58區[illegible]敵方的母船全部消滅之後，任何我方所製造的[illegible]KRAN族之固定砲台MISSILE BASE將可以變成[illegible]



Disruptor Carrier	5	5	8	可搭載小戰機、造成對方在技術方面的傷害
ComDroid	2	1	2	可發射導彈
Scrambler	3	1	5	對方的固定砲台無法對其攻擊
Foldspace	0	1	15	可讓FOLDSPACER移到指定之已探索位置

NOMAD

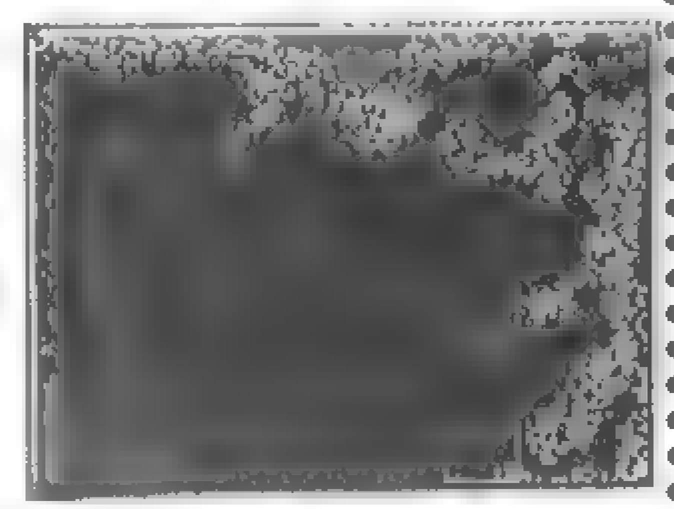
部隊	能源	資源	製造時間	特色
Nomad Base	4	3	11	建造NOMAD族船艦
Battle School	4	2	10	讓母船研發生產科技、提升NOMAD族部隊至第4級
Mass-Driver	3	2	12	可連射機砲之固定砲台
Bomb	3	3	12	可自爆以傷害週圍所有敵人
Droid Builder	3	1	3	生產NOMAD族DROID
Torpedo Base	8	4	11	發射魚雷TORPEDO
Scout	4	2	6	爆破能源團
Engine Repair	4	2	6	修復部隊在引擎方面的傷害
Droid Launcher	4	2	6	可運送DROID、防護力極強
Spreadfire Mass-Driver	4	2	6	連射攻擊
Rifleman Mass-Driver	4	2	6	遠距離攻擊
Point-Laser	4	2	6	可擊落敵方砲彈、魚雷及CONTROLLER、擊退小戰機
NOM Carrier	5	5	8	可搭載小戰機、造成對方在護盾方面的傷害
Battlemech	2	1	2	可發射導彈
Bomb Droid	3	1	5	在被毀時會自爆以傷害附近所有部隊
Torpedo	0	1	15	對地圖任一區域內的部隊造成護盾方面的傷害

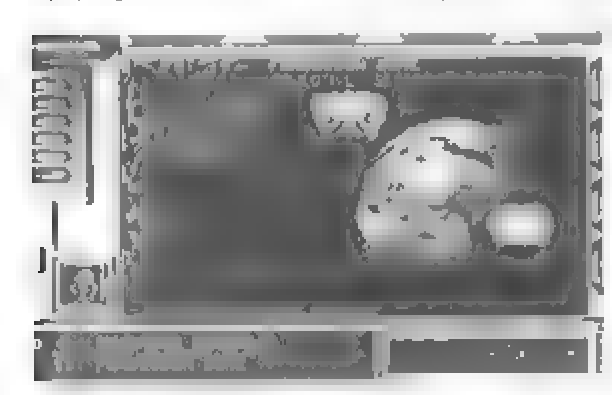
TRIUMVERITE

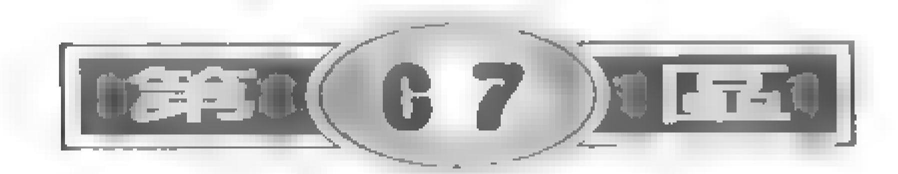
部隊	能源	資源	製造時間	特色
Trium Base	4	3	11	建造TRIUMVERITE族船艦
Eduplex	4	2	10	讓母船研發生產科技、提升TRIUMVERITE族部隊至第4級
Obliteroid	3	2	12	可發射三枚破壞引擎的電漿砲之固定砲台
Omni-Fighter	3	3	12	可發射戰機、造成對方引擎方面的傷害、POINT LASER無法擊退
Droidium	3	1	3	生產TRIUMVERITE族DROID
Repair Matrix	8	4	11	可發射OMNI REPAIR
Tri-Scout	4	2	6	爆破能源團
Re-Master	4	2	6	修復部隊在控制方面的傷害
Harasser	4	2	6	長距離攻擊
Cloaker	4	2	6	不會被地圖雷達偵側到
Obliterator	4	2	6	造成對方在控制方面的傷害
Devastator	4	2	6	廣範圍之雙管電漿砲
Obliterati Carrier	5	5	8	可搭載小戰機、造成對方在引擎方面的傷害
Oculoid	2	1	2	有更長之偵測範圍
Evaser	3	1	5	對方的船艦無法對其攻擊
Omni-Repair	0	1	15	對地圖任一區域內的我方部隊修復所有方面的傷害

第66區

區域：FORBIDDEN ZONE
目標：摧毀VARELSE
難度：1
提示：相當容易的掃蕩關卡，對方只有兩艘可四處移動的母船，分別位於地圖右上方及中央，只要派COMPUTRON族的SCRAMBLER去掃蕩即可。至於位於地圖左下方的十多目標，由於會有類似小紅點的異形防守，這些小紅點雖無啥攻擊力，但會引起自爆而傷害附近的所有部隊，所以可以用NOMAD的DROID LAUNCHER將TERRAN族的SPECIAL OPS傳送至地圖左方的封閉區域內，再迅速地四處掃蕩即可。至於兩個目標本身並無攻擊力，可以輕易擊毀。過關後母船的武器射程距離會增加

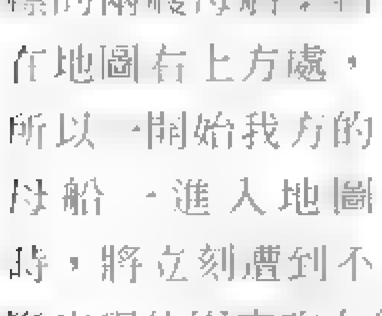




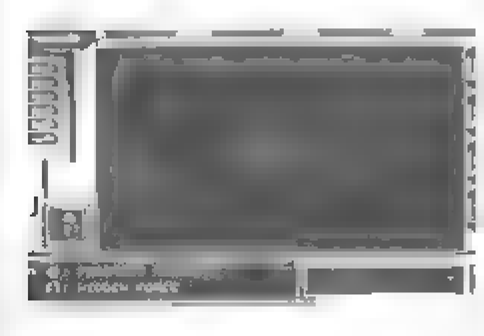


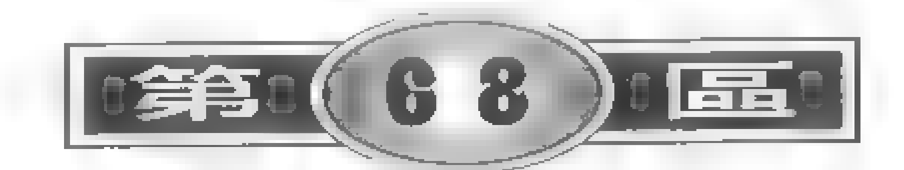
區域：HIDDEN FORCE
目標：摧毀所有敵人的母船
難度：4
提示：相當危險的一關！由於目標的兩艘母船皆躲在地圖右上方處，所以一開始我方的母船一進入地圖時，將立刻遭到不斷出現的固定砲台襲擊；由於地方很小，要立刻往左下方移動，並趕緊在隔牆的另一邊製造出COMPUTRON族的TELEPORTAL，然後再趕快往下逃走。



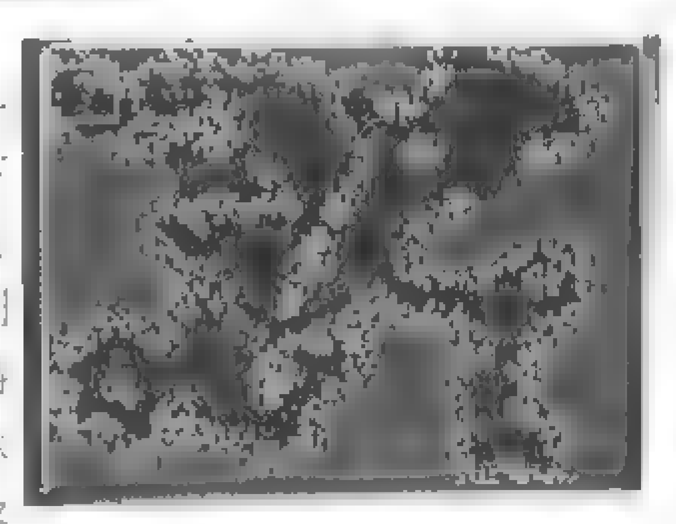


只要能逃脫對方母船的攻擊範圍，便可以安心製造COMPUTRON族的SCRAMBLER來消滅圖上的敵人了。至於剛才擋在入口處的固定砲台，可以用NOMAD的DROID LAUNCHER將SCRAMBLER傳送過去予以殲滅。當清除對方的兩艘母船後，可以提升母船的搜索範圍。

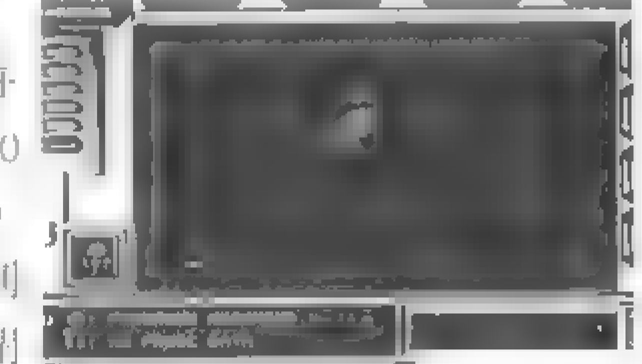




區域：NO PROBE DATA
目標：發現隱藏的MOTHERSHIP
難度：4
提示：由於一開始敵人就在正下方，所以要先小心地把母船沿壁移到地圖右邊，然後再製造COMPUTRON族的SCRAMBLER及TRIUMVERITE族的EVASER，分別反覆應用以殲滅這區的敵船及固定砲台。另外也記得要建造NOMAD族的POINT LASER，以擊落對方不斷襲來的TORPEDO及CONTROLLER。



敵人的STATCON在地圖上方，TORPEDO BASE在地圖左下方，目標之MOTHERSHIP則躲在地圖左上方的封閉區域內；前兩者可以直接前往消滅，後者則可用NOMAD的DROID LAUNCHER，將COMPUTRON族的SCRAMBLER搭載後再傳送至該封閉區域內即可。清除對方的母船之後，往後我方製造的NOMAD族之固定砲台MASS-DRIVER可以射得更快速





區域：VISITORS
目標：清除NARVEK' S ALLIES
難度：2
提示：本關的敵人都是一些奇形怪狀的異形，其中除了有一艘特殊的異形船之外，其餘的都是一些異形DROIDS，雖然這些異形的各項數值都相當高（四項數值全滿格），但只要用NOMAD的DROID LAUNCHER載著TERRAN族的SPECIAL OPS，再一直沿路往下進行掃蕩，即可輕易地完成任務。敵人全部清除後，母船的建造速率將會加快。



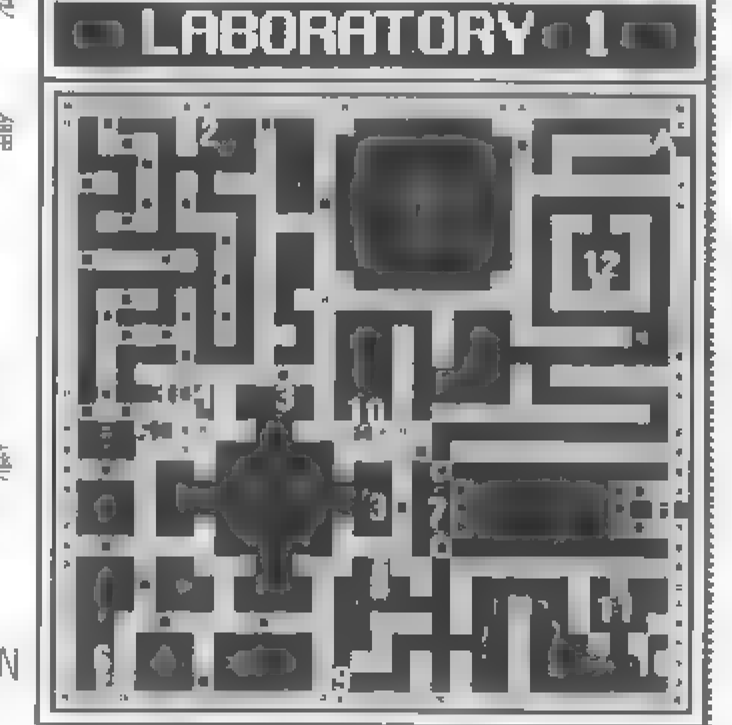
顛覆魔界寶典（下）

魔界重現

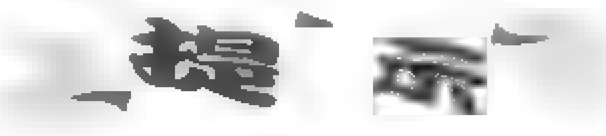
● ALEX

《LABORATORY 1》

A：往PRISON（D）
B：上LABORATORY 2（A）
1：踏板開關、招來怪物
2：開關、轉換陣法
3：需使用合鑰開門
4：上鎖箱子、血之劍
5：H.POTION
6：透物化秘藥
7：踏板開關、轉換陣法
8：M.POTION

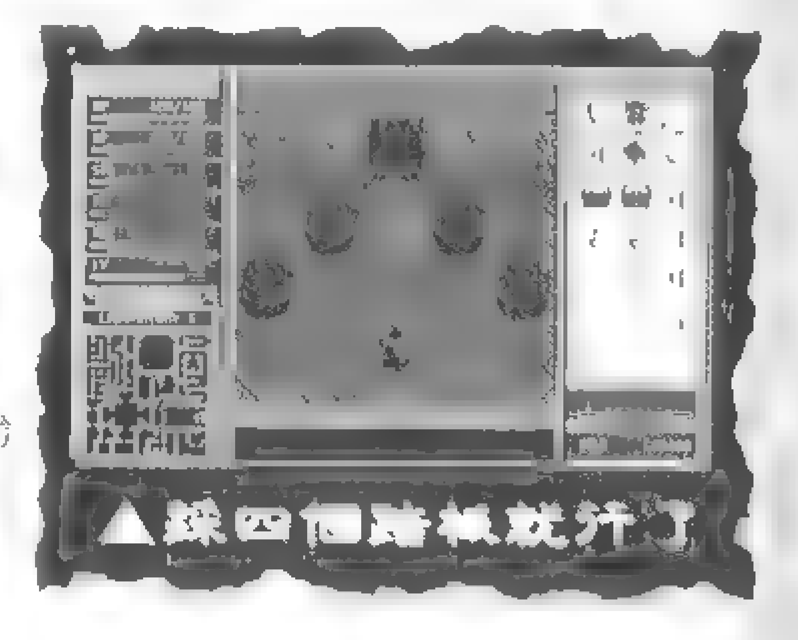


9：ELMEF KEY
10：金塊
11：上鎖箱子、銀盾
12：使用 ELMEF KEY、弗萊依姆魔法



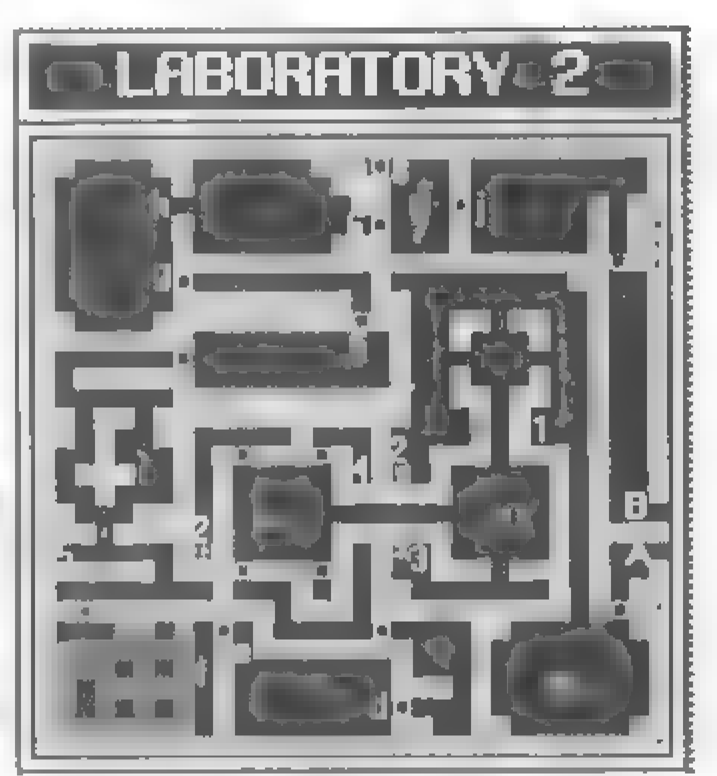
▲ 出開關分為三段，第一段是初始出口，第二段轉換陣法後可到達，第三段轉換陣法後可進入？

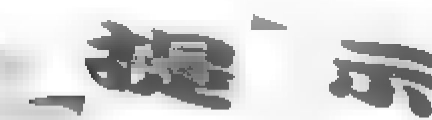
▲ 進入時，上方踏板可轉移陣法，以便拿取分散各地的道具，之後回到？，往東連續踩過四個踏板即可進入實驗室


▲踩四個踏板就行了

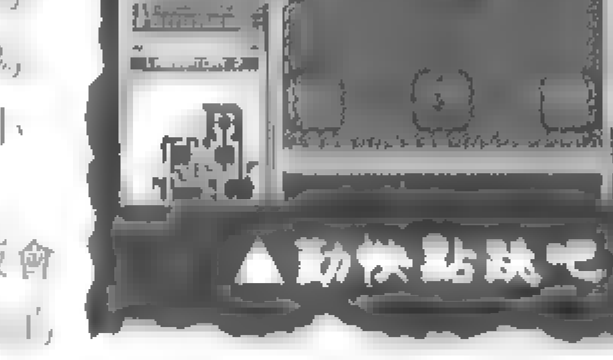
《LABORATORY 2》

A：下LABORATORY 1（B）
B：上LABORATORY 3（A）
1：M.POTION
2：上鎖箱子、炎之劍
3：上鎖箱子、銀星鎧甲
4：炎之劍
5：H.POTION
6：需使用合鑰開門
7：大木槌
8：崩壞的牆壁
9：開關、開J





▲a是個會反[illegible]，[illegible]使用[illegible]


▲勤快點跳吧

▲[illegible]的踏板會[illegible]怪物，[illegible]踏板則會震開四個角落的牆壁。

▲進入d時，靠左邊（南）往西跳到第二塊踏板上即可毫髮無傷的打開e。

▲f水中的既有踏板，踩上後會有不同的組合方式出現，只要來回勤快地踏遍所有能夠踏上的踏板，很快就能登上彼岸。

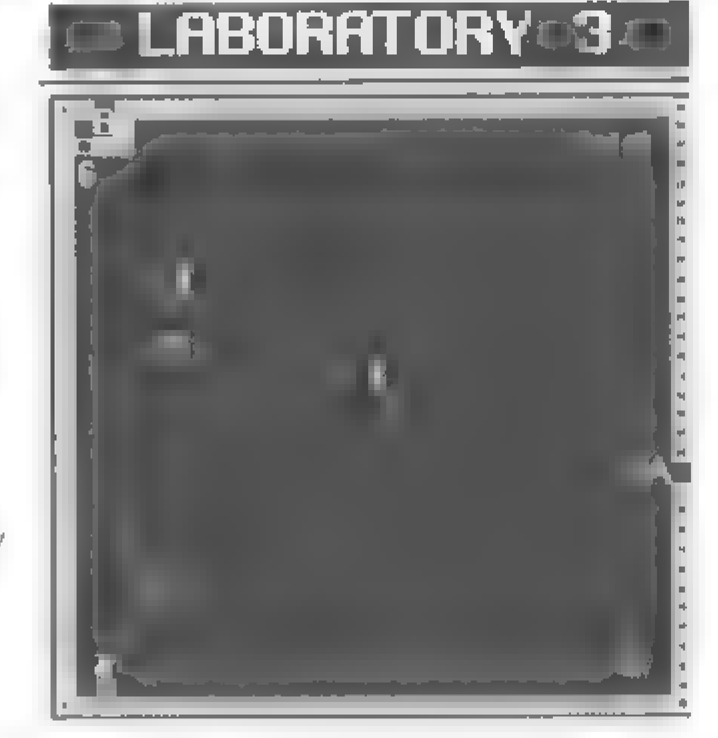
▲g也是力量反彈的房間，怪物死後開h。h房內的巨石小心推開即可，若是推成死路，i的踏板可使其還原。

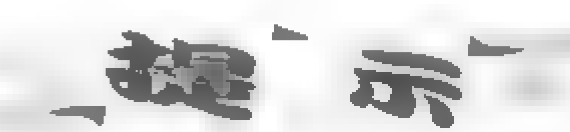
▲進入j之後，地板盡是方向交錯的輸送帶，只要看清楚移動的方向就不難過關。


▲別推成死路才好

《LABORATORY 3》

A：下LABORATORY 2（B）
B：上LABORATORY 4（A）
1：上鎖箱子、復活之戒
2：上鎖箱子、加擊魔法
3：鐵騎衣
4：VERGE KEY
5：陷阱箱子
6：使用VERGE KEY

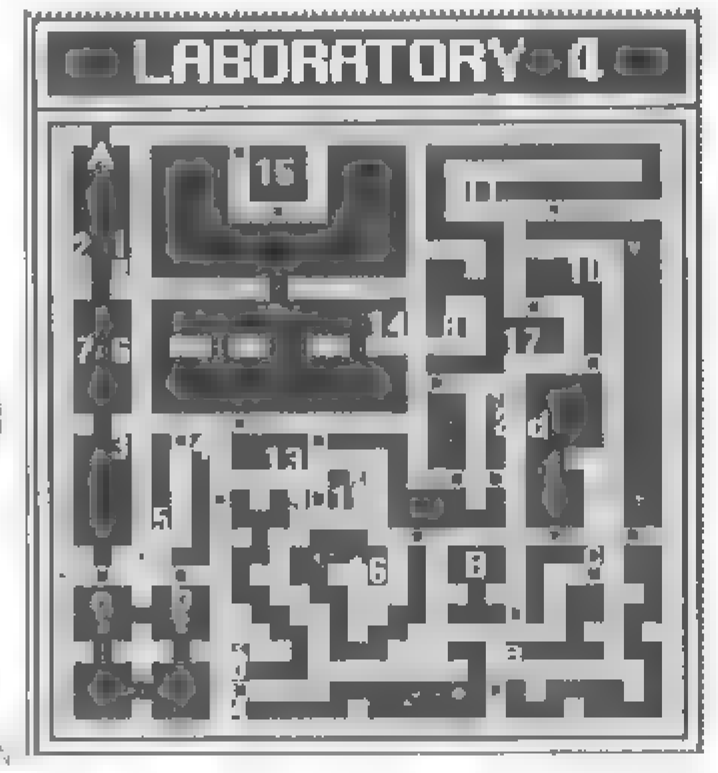




▲[illegible]不難。只[illegible]威力足以[illegible]

《LABORATORY 4》

A：下LABORATORY 3（B）
B：傳送到 AST[illegible] 2（[illegible]
1：金塊
2：H.POTION
3：大木槌
4：崩壞的牆壁
5：開關、關閉入口的輸送帶
6：異次元箱
7：萬靈藥
8：銀之劍
9：需使用合鑰開門
10：炎之劍
11：合金鎧
12：血之劍
13：M.POTION



14：鐵騎衣
15：怪物、死
　後開C
16：踏板開關
、e變為幻象牆
17：幻象牆



▲抵達A時，走道中間是條輸送帶，因此6和7目前是拿不到的，必須等輸送帶關閉之後才行。



▲踏進a以後須以逆時針方針繞一圈才能開b。

《DARK ZONE 2》

A：上DARK ZONE 1（F）
B：傳送到FORTRESS 1（A）
C：上DARK ZONE 1（E）
D：傳送到FORTRESS 2（D）
E：上DARK ZONE 1（J）
F：上DARK ZONE 1（G）
a：由DARK ZONE 1（a）掉落
b：由DARK ZONE 1（b）掉落
c：由DARK ZONE 1（c）掉落
1：冥府之劍
2：透物化秘藥
3：需使用合鑰
　開門
4：守護之戒
5：H.POTION
6：金塊
7：M.POTION
8：上鎖箱子、
　EBONY KEY
9：上鎖箱子、
　雷怒之戒
10：炎之戒



11：合鑰×2
12：金塊碎片
13：合鑰×5
14：上鎖箱子、AMETHYST KEY
15：崩壞的牆壁
16：上鎖箱子、新月劍
17：上鎖箱子、冥府之盾
18：使用AMETHYST KEY
19：開關、開d

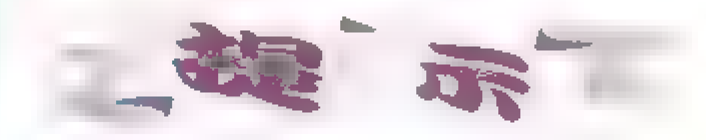
提示

▲還記得冥府裝備嗎？它們又再度出籠了。離開之前別忘了先卸下它們

《FORTRESS 2》

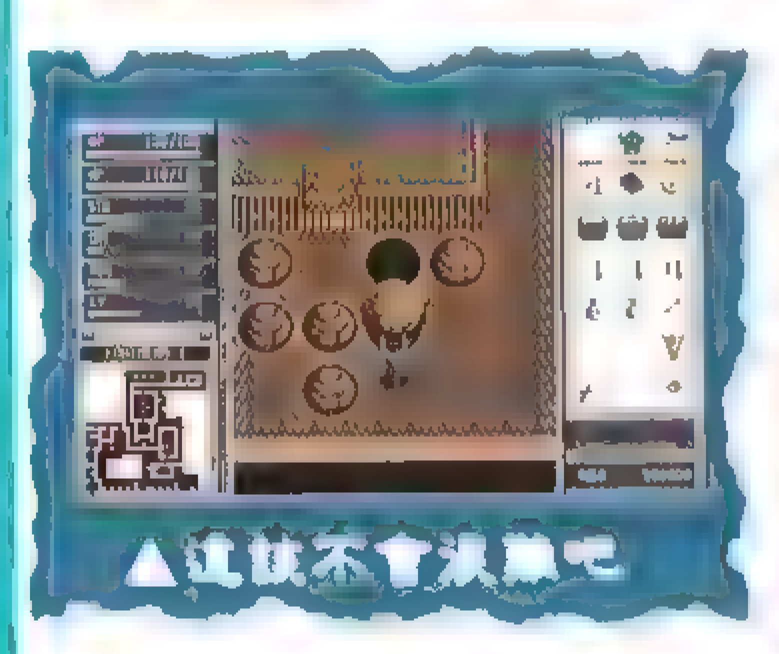
A：傳送到DARK ZONE 2（B）
B：下FORTRESS 2（A）
C：下FORTRESS 2（B）
c：掉入FORTRESS 2（a）
1：踏板、開a並釋放2的怪物
2：蜥蜴人、死後得血之劍
3：血之劍
4：需使用合鑰開門
5：透物化秘藥、H.POTION & M.POTION
6：上鎖箱子、新月劍&超合金護盾
7：NEWMOON KEY
8：大木槌
9：合金鎚
10：空箱×2
11：崩壞的牆
　壁
12：開關×
　2、打開後
　可穿過g
13：幻牆魔法
14：使用NEW
　MOON KEY
15：H.POTION
16：金塊、血之劍、合鑰×15







▲15的箱子前方是h踏板，它可以開i，但是人一離開，i就再度關上了。這兒的確有點難度，首先必須先取得幻牆魔法，然後設法耐心地將大龜引至踏板上去壓住踏板，再快速的進入i。但是必須先見機行事，在踏板旁邊先施用幻牆魔法，築牆將大龜暫時困在踏板上才行。不過，由於幻牆有時間性，加上大龜也會四處走動，成功之道還得靠點運氣…好好運用15那只箱子吧！



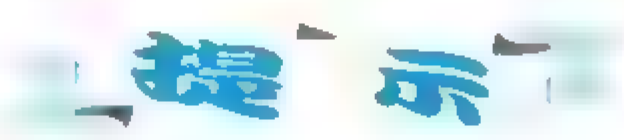
▲c有七個地洞，必須將分處各地的巨石一一推進洞內才能開d，b則只須一顆巨石即可，而d門口的踏板則會使室內所有巨石全都還原。

《FORTRESS 2》

A：上FORTRESS 1（B）
B：上FORTRESS 1（C）
C：下FORTRESS 3（A）
D：傳送到DARK ZONE 2（D）、需有黑暗紋章
a：由FORTRESS 1（C）掉落
1：合金鎚
2：開關、開b
3：開關、開c
4：大木槌
5：需使用合鑰開門
6：踏板開關、開d
7：踏板開關、使e射出火球
8：H.POTION



9：銀斧
10：崩壞的牆壁
11：血之劍、合鑰×10、合金鎚、金塊、鐵騎衣
12：金塊
13：M.POTION
14：泉水



提示

▲進入b以後是一段由地板冒出火焰的陷阱，好好利用安全的地板即可，想要不受傷是不可能的。



▲6的踏板可開d，但同樣須將大龜引至踏板上，幻牆不要施用在d門的方向，試著倒退進入d會比較容易。

▲7的踏板會導致e射出火球，這叫追跡魔魂，那團火會循最近的熱源而直撲上去。g是一堆有小火星的樹林，讓追跡魔魂去衝撞它即可炸開通路。首先，對著g施用火焰魔法或弗萊依姆魔法，先讓樹林燃起大火產生足夠的熱源；接著回到7，跳過踏板處於e和7之間，施放一道幻牆緊貼著e的牆面，然後踩過7的踏板，如此追跡魔魂就會被幻牆擋上一陣子。趁這時候快速趕至f，再往北方施放一面幻牆阻絕自己身上的熱源，追跡魔魂就會循著g的熱源衝撞上去。要是擔心時間緊迫，可以在途中多放幾面幻牆以延長時間。

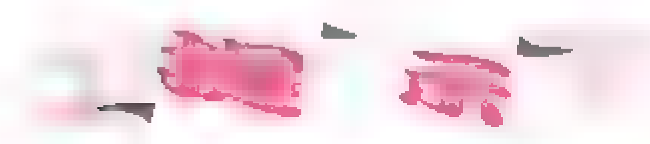
▲h的踏板同樣會使i施出追跡魔魂，同樣的使k燃起大火，在i前方先放一面幻牆，再躲到j以幻牆擋住即可。

《FORTRESS 3》

A：上FORTRESS 2（C）
B：往FORTRESS 4（A）
C：往FORTRESS 4（B）
1：崩壞的牆壁
2：空箱
3：新月劍

4：需使用合鑰開門
5：上鎖箱子、異形雕像
6：賺取賞金者弗雷特、得KEY of JADE
7：合鑰×15
8：使用KEY of JADE
9：怪物修卡
10：黑暗紋章
11：銀斧
12：黑市
13：沙薩·庫羅斯
14：南十字星盾牌





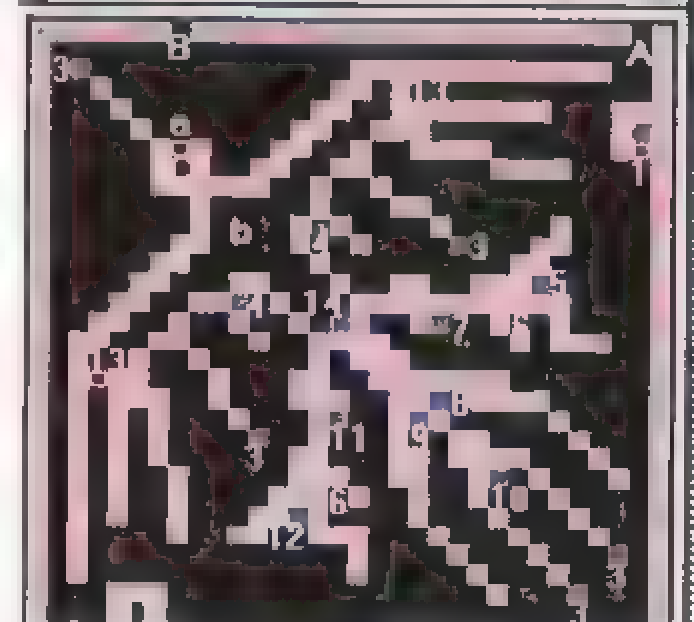
▲在13殺死沙薩·庫羅斯之後，14的基座會出現南十字星盾牌；先別動它，否則怪物會復活。先將四個異形雕像擺放在四個角落的基座上，此時才能安全地拿起南十字星盾牌



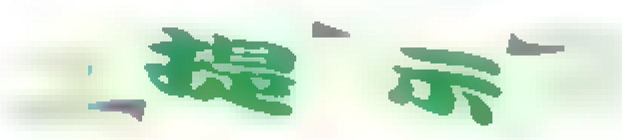
《FORTRESS 4》

A：往FORTRESS 3（B）
B：往FORTRESS 3（C）
C：上FORTRESS 5（B）掉落、再掉入FORTRESS 6（A）
a：由FORTRESS 5（a）掉落
b：由FORTRESS 5（b）掉落
1：崩壞的牆壁
2：火把
3：燭台
4：新月劍
5：H.POTION





6：金塊碎片
7：炎怒之戒
8：銀斧
9：血之劍
10：金塊
11：透物化秘藥
12：M.POTION
13：使用SKULL KEY
14：青鬼火



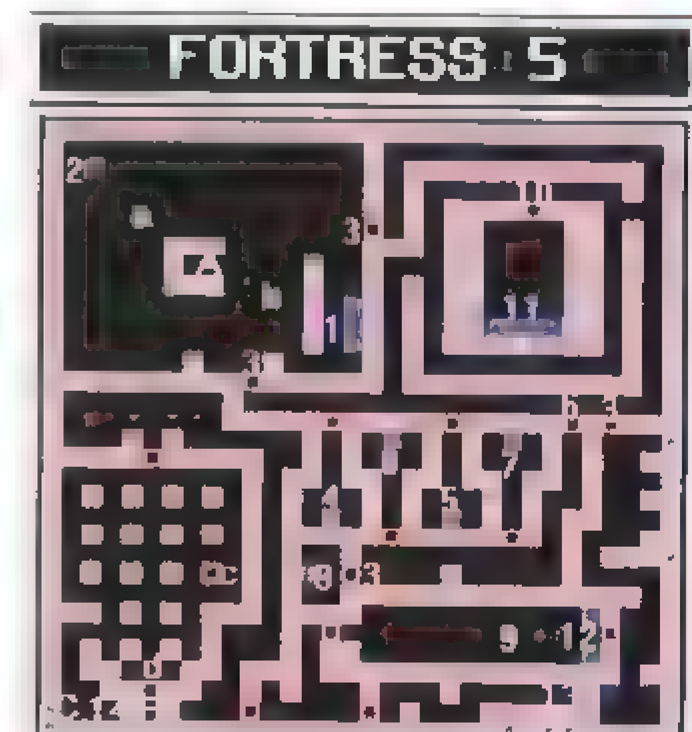
▲殺死整個區域的飛鳥之後，在最後一隻鳥身上取得SKULL KEY。

▲在14的青鬼火點燃火把之後，再陸續引燃九處3的燭台，如此即可震開a的牆壁


▲小心別燒焦了

《FORTRESS 5》

A：下FORTRESS 4（C）
B：掉入FORTRESS 4（D）
C：僅能由FORTRESS 6（B）傳送到此
a：掉入FORTRESS 4（a）
b：掉入FORTRESS 4（b）
1：金塊、H.POTION & M POTION
2：銀斧
3：需使用合鑰開門
4：金塊
5：雷怒之戒
6：崩壞的牆壁
7：尊龍服
8：上鎖箱子、KEY of PLUTO
9：穿岩劍
10：使用KEY of PLUTO



11：穿岩劍、水晶小瓶
12：燭火、使用水晶小瓶
13：販賣情報者哥布林
14：開關、除去d



▲C的石像外觀與眾不同，攻擊它之後會開B的地洞，利用14的開關除去a的石像即可由地洞掉入


▲有了它皮肉不受苦

《FORTRESS 6》

A：由FORTRESS 5（B）經FORTRESS 4（D）掉落
B：傳送到FORTRESS 5（C）
D：往FORTRESS 7（A）
1：模傚（箱中怪物）
2：M.POTION
3：新月劍
4：朵拉、身上有DRAGON'S KEY
5：中了石咒的箱子、傷病魔法
6：模傚×2、聖鎚、穿岩劍
7：使用DRAGON'S KEY
8：傳送到C




▲保持風度別亂跳

提示

▲這個區域的傳送點眾多，別搞昏了。

▲到達1進入房間遇見朵拉，為了搶奪慧星之劍而來。當她陷入魔法陣時，利用加速開關使她暈眩，之後再按下停止開關，她身上有把鑰匙。

▲5的箱子中了石咒，必須殺死全區的石像鬼才能打開，而8的門也才能隨著開啟。

《FORTRESS 7》

A：往FORTRESS 6（D）
B：下FORTRESS 8（A）
C：下FORTRESS 8（B）
D：下FORTRESS 8（D）
E：下FORTRESS 8（C）
a：掉入FORTRESS 8（a）
b：掉入FORTRESS 8（b）
1：怪物、死後得KEY of COMET
2：尊龍服
3：金塊
4：使用KEY of COMET
5：溶化魔法
6：GREEN KEY



提示

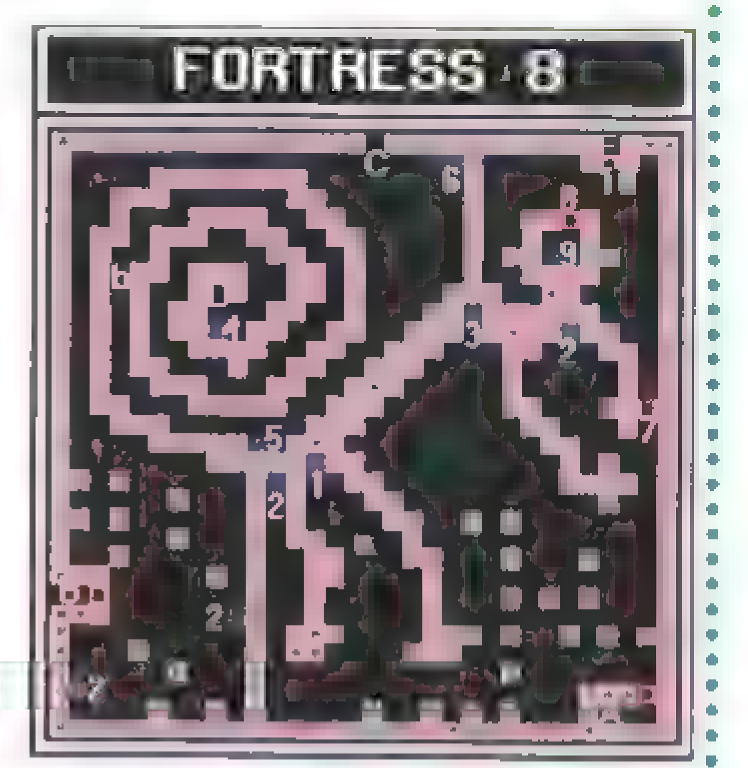
▲這個區域的怪物很難纏，得時時利用加擊魔法才能對付它們。此外地板陷阱也很多，小心能駛萬年船。

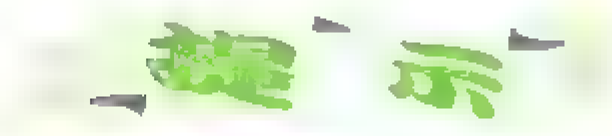
▲6的門裡門外都有踏板，當拿了箱中的鑰匙之後，須倒回走才能出得了門。


▲好像刺的鐵門

《FORTRESS 8》

A：上FORTRESS 7（B）
B：下FORTRESS 7（C）
C：上FORTRESS 7（E）
D：上FORTRESS 7（D）
E：往FORTRESS 9（A）
a：由FORTRESS 7（a）掉入
b：由FORTRESS 7（b）掉入
1：村正刀
2：穿岩劍
3：聖斧
4：聖鎚
5：尊龍服
6：H.POTION
7：使用GREEN KEY
8：[illegible]的牆壁
9：長尾猴之眼





▲整個地圖就像一隻長尾猴，位於猴腳8的死墓，在使用聖斧才敞得開，有怪物也只有聖斧和聖鎚才能真正使牠們死亡。

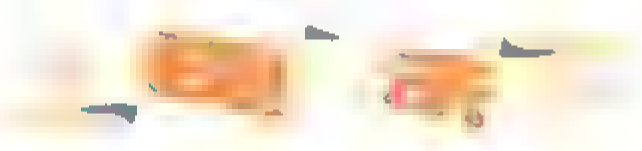


▲討厭的不死怪物

《FORTRESS 9》

A：往FORTRESS 8（E）
B：傳送回PRISON B4（A）
1：金塊
2：穿岩劍
3：SAPPHIRE'S KEY、開C
4：合鑰×5
5：踏板開關、關閉a的地洞
6：刻印之杖、村正刀
7：KEY of RUBY
8：使用KEY of RUBY
9：踏板開關×4、開b
10：古石板
11：需使用合鑰開門
12：穿岩劍、村正刀
13：聖水
14：尊龍服
15：比克帝帕、死後得南十字星鎧甲





▲b的門必須在四個踏板全壓下之後才能打開，但這兒有兩隻打不死的固利由怪物會不時地碰觸到踏板，而使得前功盡棄。先踩下位於3旁的踏板，因為固利由不會跑到房間裡，接著設法將兩隻固利由引至a門前的甬道中，踩下幻牆使牠們暫時被困於甬道裡；趁機分別再踩下二處踏板，回到幻牆前，待幻牆消失而固利由再度行動時，快速跳過固利由進入1，只要趕在固利由再去踩到踏板前，拿到10的古石板即大功告成！



▲進入B之後，先將古石板放在15的底座上，再灑上聖水，這時，比克帝帕會變身為巨大的怪物，牠此刻擁有的是不死之軀，只要將刻印之杖在石板上敲碎，立即解除比克帝帕不死的封印！

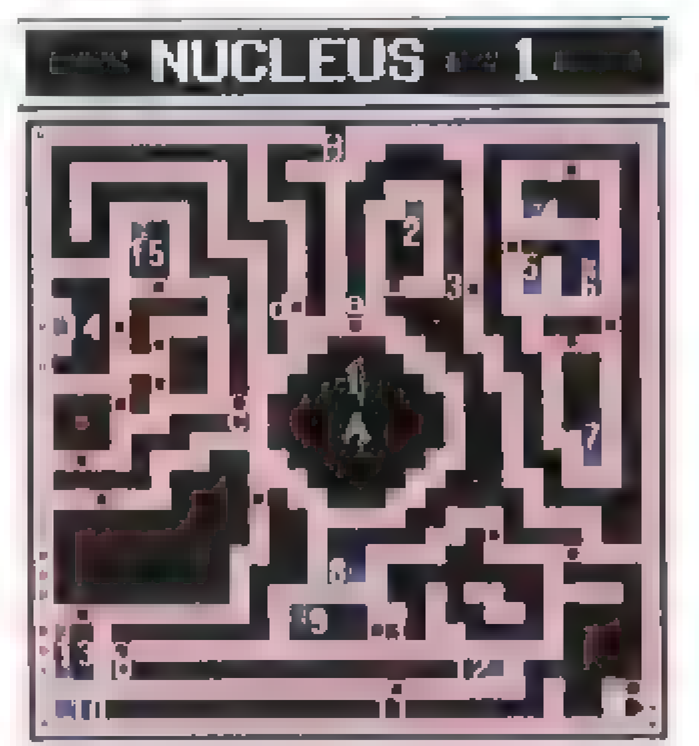
▲比克帝帕死後，底座上出現南十字星鎧甲，此刻，南十字星盾牌、鎧甲，以及惑星之劍都可以裝備了。回頭走出B即可傳送到PRISON B4。



▲先將手杖敲碎才[illegible]

《NUCLEUS 1》

A：由PRISON B4（A）掉落
B：往UNCLEUS 2（A）
C：電梯、連接PRISON
1：透物化秘藥、穿岩劍
2：村正刀
3：需使用合鑰開門
4：穿岩劍
5：大木槌
6：H.POTION
7：金腕環
8：金塊
9：銀斧、銀項鍊
10：守護之戒
11：崩壞的牆壁
12：空箱、放入金腕環開b
13：萬靈藥、合金鎚
14：空箱、放入銀項鍊開c
15：跳躍魔法





提示

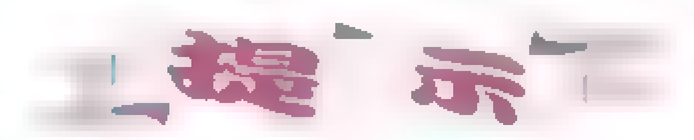
▲剛掉落A時，遭到一大群怪物圍剿，設法躲到角落才是上策。怪物全消滅後才能開a。

▲在打開d門之前，有件事不能不知道。門內關著幾隻魔眼，當門啓開之後會蜂擁而出，而隨著魔眼所到之處，辛辛苦苦挖出來的地圖會遭夷為平地，效果就像被橡皮擦隨機擦拭過一般。若想阻止心血毀於一旦，善用跳躍魔法儘速追殺魔眼就是。這大概是程式跟大家開的一個小玩笑吧？

《NUCLEUS 2》

A：往NUCLEUS 1（B）
B：上UNCLEUS 3（A）
b：由UNCLEUS 3（a）掉落
1：合鑰×5
2：金塊
3：金塊碎片
4：H.POTION
5：萬靈藥
6：上鎖箱子、復活之戒
7：活屍
8：崩壞的牆壁
9：金塊、金塊碎片
10：空箱、放入金塊碎片
11：空箱、放入金塊
12：上鎖箱子、GREEN KEY
13：使用GREEN KEY、開f

NUCLEUS 2



提示

▲a的室內全是毒沼，很危險。進去之前須先做好防護措施

▲b附近的怪物很多，尤其是由NUCLEUS 3掉落的話，更是危機四伏

▲c和d的地板上有毒沼和踏板，踏板會使兩面牆射出暗箭。必須先服用透物化秘藥之後，再間接跳在毒沼的地板上前進。千萬別踩到踏板，否則會遭亂箭射死

▲在10和11的空箱都擺進適當道具之後，才能打開e門。

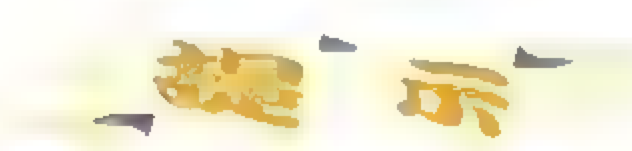


《NUCLEUS 3》

A：下NUCLEUS 2（B）
B：上BACKBONE（A）
C：上BUNDEVIAS（A）
a：掉入NUCLEUS 2（b）
1：合鑰×3
2：雷怒之戒

3：H.POTION
4　大木槌
5．崩壞的牆壁
6：合金鎚
7：上鎖箱子、萬靈藥
8：尊龍服
9：朵拉、GOLD KEY
10：使用GOLD KEY
11：跳魔護符
12：秋正刀
13：炎怒之戒
14：KEY of AMBER
15：使用KEY of AMBER
16：使用KEY of GARNET
17：復活之戒、開關開C

NUCLEUS 3



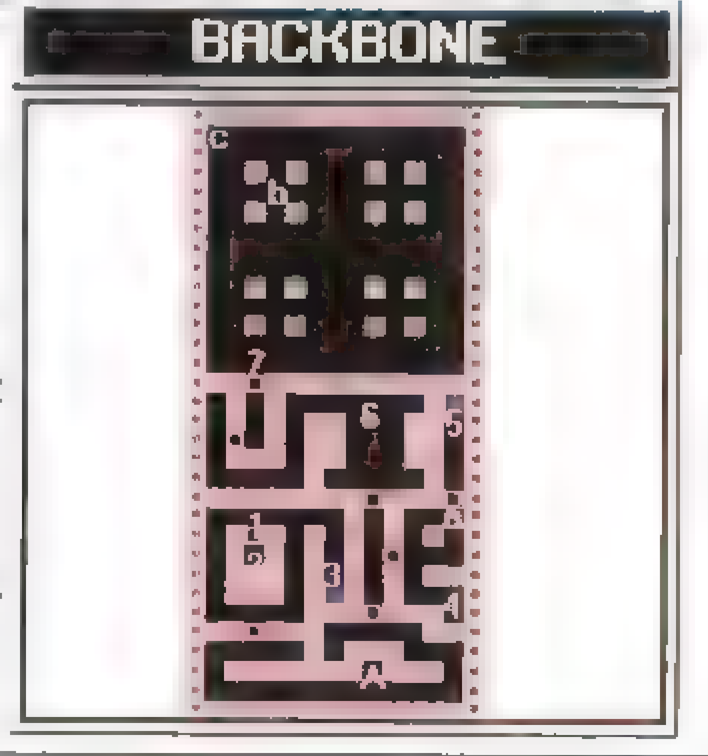
▲朵拉躲在9的角落，這是假的。她要求給她惑星之劍，答應之後變身爲怪物，死後拾回惑星之劍並取得GOLD KEY。注意到沒有？與假朵拉談話之後，惑星之劍會遭奪走，因此在開口講話之前須先更換爲其它的武器，否則拿什麼殺變身怪物呢？

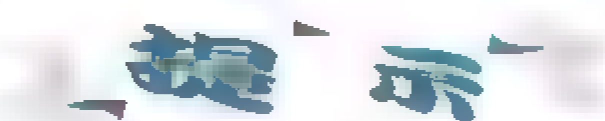
▲走到b時，背後會出現一名女子，不必急著追上去，先到14拿鑰匙。

▲打開17的開關以後，朵拉會出現，她會在前引路爬上出口c。

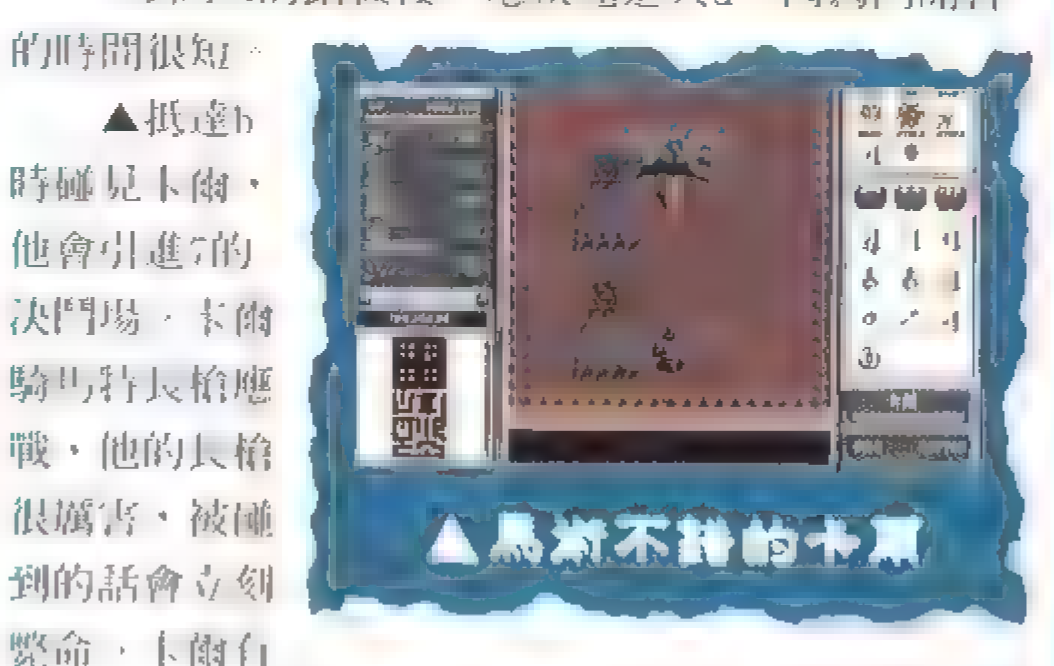
《BACKBONE》

A：下NUCLEUS 2（B）
1：崩壞的牆壁
2：泉水
3：萬靈藥
4：踏板開關、開a
5：復活之戒
6：卡爾、死後得KEY of GARNET
7：艾雷努出現後得封印石





▲踩上1的踏板後，應快速進入a，因爲門開啓的時間很短。

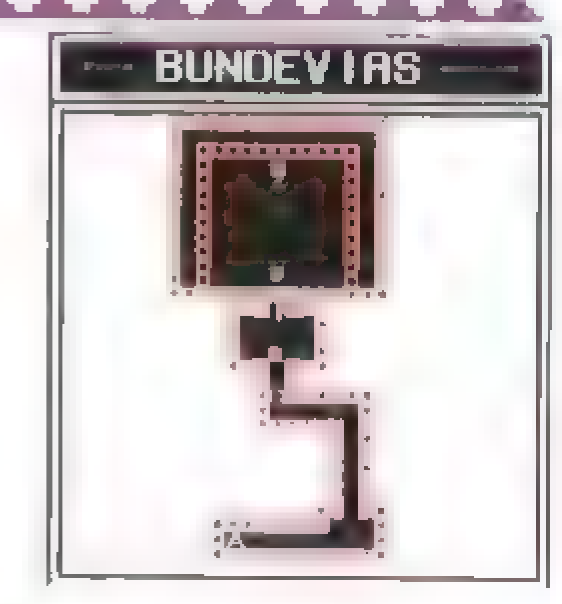

▲馬術不錯的卡爾

▲抵達b時碰見卡爾，他會引進7的決鬥場，卡爾騎馬持長槍應戰，他的長槍很厲害，被碰到的話會立刻斃命，卡爾有個習慣，他會騎著馬在柱子外圍打轉，因應之道是追著他在柱子的內場，以法術慢慢地收拾，須慎防他突如其來的回馬槍。四處方型柱子中間的地板b都會將人傳送到決鬥場的四個角落c，要是碰巧遇到卡爾騎馬路過，那就不好玩了

▲卡爾死後，回頭走到7門口會遇見艾雷努，臨走時丟下封印石

《BUNDEVIAS》

A：下NUCLEUS 3（C）
1：傳送到b
2：巴多拉國王

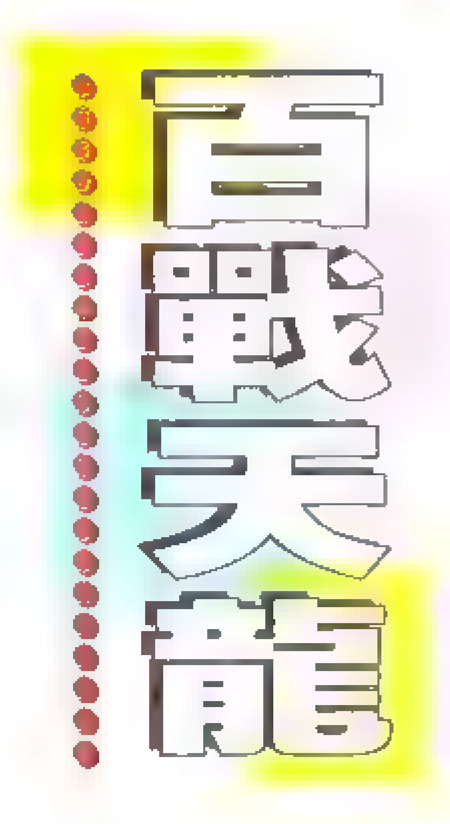


提示

▲朵拉一路引至a，並由1傳送到b。朵拉會與巴多拉先來上一場熱身戰，結果可想而知

▲擊敗巴多拉的變身之後，他會變身爲更巨大的怪物。除了護身的魔法之外，加擊魔法更是致勝的要因之





話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖胃言與程式設計師作對，偶遇BUG指引而進入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得終途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

★ 面額 3.5元 酬賞 350元，另贈雜誌一期
★ 面額 5元 酬賞 500元，另贈雜誌一期
☆ 面額 9元 酬賞 900元，另贈雜誌一期
★ 面額 12元 酬賞 1200元，另贈雜誌一期



驚爆實感賽車2



隱藏車現身秘技

●James

喜愛S2的朋友們，你是不是覺得在冠軍賽模式中很難得到第一名，而失去了下個賽程的資格，又或者覺得在ACARDE中只有一條可選擇而失去想玩S2的心情呢？沒關係，在此提供一些密技讓你更喜愛S2。

在OPTION ROOM中，依次鍵入

MRTRK　會多4條跑道
THCAR　在冠軍賽模式中（CHAMPIONSHIP）所有跑道都可選擇
TACAR　可使用CONDORS車隊的隱藏車「BLACK CLAW」
TBCAR　可使用ANGLES車隊的隱藏車「APHRODITE」
TCCAR　可使用WASP車隊的隱藏車「HORNET」
TDCAR　可使用ZEUS車隊的隱藏車「THUNDER」
CHMPA　可加入冠軍爭奪賽



VR終極戰警



好用秘技

首先把控制方式改為鍵盤

1 在Sega畫面，按住單擊鍵不放，並按上↑、↓、←、→。
2 在AM2畫面，按住單擊鍵不放，並按下↓、↑、←、→、↑、↑、→、←。
3 成功時會有爆炸的聲音出現，成功後永遠有效。
4 成功後，在遊戲中按下「F3」暫停後，按下單擊鍵選擇你要的槍枝種類和一支不吃子彈的機關槍喔！



戰魂



無敵秘技

●黃富山

在DOS下輸入

C:\METL METL_TWAYJCRK　進入遊戲即可變成無敵狀態

勇者泡泡龍

9.00

■進入暗關方法

【勇者泡泡龍】共設計了三個暗關，只要在特定的關數及特定的地方吐二十下泡泡即有機會進入暗關之中，享受少敵物、多寶物的樂趣，但千萬別馬上將敵物給消滅掉，這會減少許多寶物出現的機會，想要增加主角功能的玩家千萬別錯過了喔！



A當玩家玩到第一大關的第四小關時，主角需移動到螢幕的右下角，連續吐出二十個泡泡，即可立即進入特殊的暗關。



E當玩家玩到第三大關的第三小關時，主角需移動到螢幕的右上角，連續吐出二十個泡泡，即可立即進入特殊的暗關。



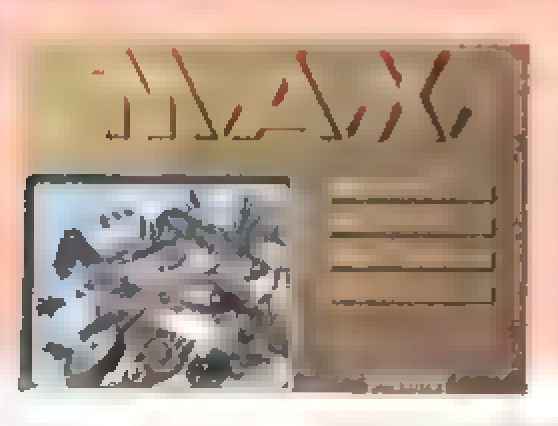
F當玩家玩到第四大關的第七小關時，主角需移動到螢幕的左上角，連續吐出二十個泡泡，即可立即進入特殊的暗關。

■無敵秘技

【勇者泡泡龍】為回饋消費者，特別將測試用的無敵秘技大公開，讓玩家盡情享受吐泡泡消滅敵人的快感，輕鬆破關完成任務的樂趣。首先請先進入遊戲後按「P」，畫面即會出現「PAUSE」字樣，此時同時按下「F1」和「F3」，主角周圍即會出現無敵光環，若要取消無敵狀態，同樣在PAUSE的狀態下按「F2」即可恢復原狀態。

■無限接關秘技

想要在有限接關的情形下將【勇者泡泡龍】破關，真可說是難上加難，在此提供了無限次數接關的秘技。同樣在PAUSE的情況下，同時按「F8」和「D」即可無限接關。



機甲總動員(M.A.X.)

5.00

輕鬆過關秘技

●Robot

[maxammo]	選定之部隊彈藥全滿
[maxsurvey]	顯示地圖上所有的可用資源所在
[maxspy]	顯示地圖上所有的敵人所在
[maxsuper]	選定之部隊升至30級
[maxstorage]	選定之貨倉物資全滿

青少棒 揚威記

圓一個棒球冠軍

光譜資訊策略養成新鉅作

這是國內第一套結合運動及策略養成的全新型態VR棒球遊戲，在這套遊戲中，您將擔任一所鄉村中學的棒球社總教練，從召集球員、球員訓練、安排行程表、參加各中小型比賽....等都由您一手包辦，就看您所帶領的這一群國中生，是否能進入全國大賽，並在大賽中獲得全國總冠軍!!

【先進的3D技術】

圖形處理引用3D立體polygon繪圖技術，結合Gouraud-Shading及Texture-Mapping的貼圖技巧，得以充分展現出球場及球員的絕對特色，玩家可以從這些3D人物的身材、動作分辨出是那一位球員。

【即動式立體視角】

球賽全程由3D Real Time繪圖引擎做即時運算，架構出全方位的立體視角，球到那，玩家的視野就到那!!此外，您也可以任選一個守備位置或在觀眾席來觀看球賽，更可以隨心所欲的調整到現實世界所不能的任一視角，這一切只為提供玩家絕對身歷其境的真實感。

【玩法震撼新突破】

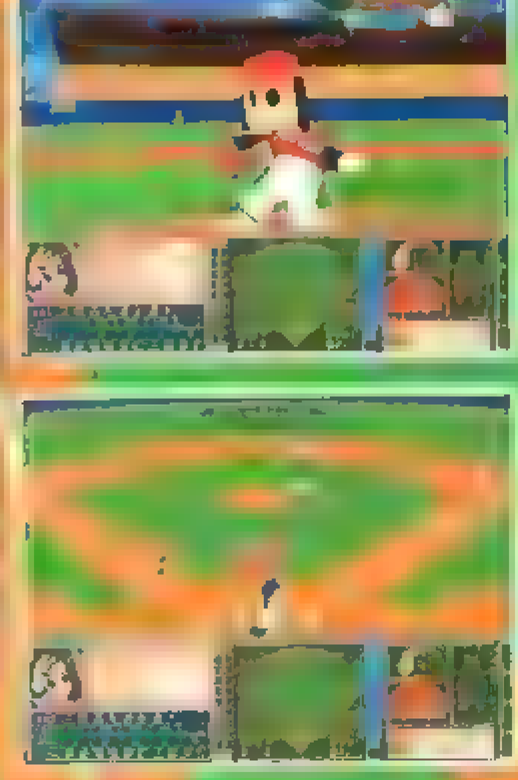
玩家可以指派場上任一守備球員站在任 位置，您大可讓九名球員全部守在內野以打擊對方的士氣!- 不論是黃金守備陣容或是無堅不摧的強打圈，甚至超魔投手及各種獨樹一格的魔球技，都可由玩家自行去培養!

【別具特色的人物設定】

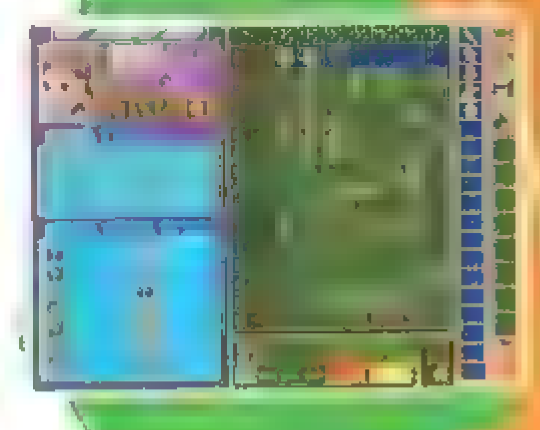
本遊戲中的球員動線皆經過精心設計，您可以在遊戲中看到許多逗趣可愛的動作，如跳躍飛撲的守備接球動作，揮棒落空後氣憤跪地的打者，以及投手三振他人後的勝利姿勢等，讓您在觀看子弟兵拼命賽場的過程中發出會心的 笑。











時空轉換，您將幻化為三國英雄，展開這部血淚交織的英雄奮戰史！

故事演繹氣貫山河，戰鬥場面宏偉的中文戰略RPG。

三國英雄傳









特色：

640*480 256色高解析度的畫面，以新派的寫實風格將跌宕風流的三國人物以及各戰場的風貌展現的令人得拍案叫絕。

多種古代商店販賣戰場上的各種神兵利器、良駒、藥品和計謀卷軸等。

部隊種類繁多，每種部隊都有不同的特性與優缺點。

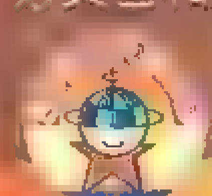


各種不同的陣法變化，在不同的地形、不同的攻擊皆會有不一樣的效果

分文官和武將的升級系統，陪遊戲中的主人翁一同成長。







SOFTWORLD



最男人的運動！
最真實的美式足球比賽！

你將沉迷在各式高超的贏球戰略及技巧中，自行設計進攻模式並編輯戰術，還可以管理整個球隊及調整場地、困難度及判罰等各種比賽設定。

來自全美國各州數十個著名球隊詳實的聯隊資料，不但讓您可以全方位的創造新球隊，還可以經理人身份深入球隊的運作。

可以選擇鍾愛的球隊出賽，還可以選擇不同的遊戲模式，如人類對電腦，人類對人類或電腦對電腦等單打或雙打模式。

當然也可以選擇季前賽、職業盃或自訂球季。

各種特殊的攝影角度將為你捕捉最細微的比賽實況並自動重播精彩的動作。

熱汗淋漓的衝撞快感將在指間迸發。真實模擬的大聯盟美式足球比賽將在您的電腦上展開⋯。

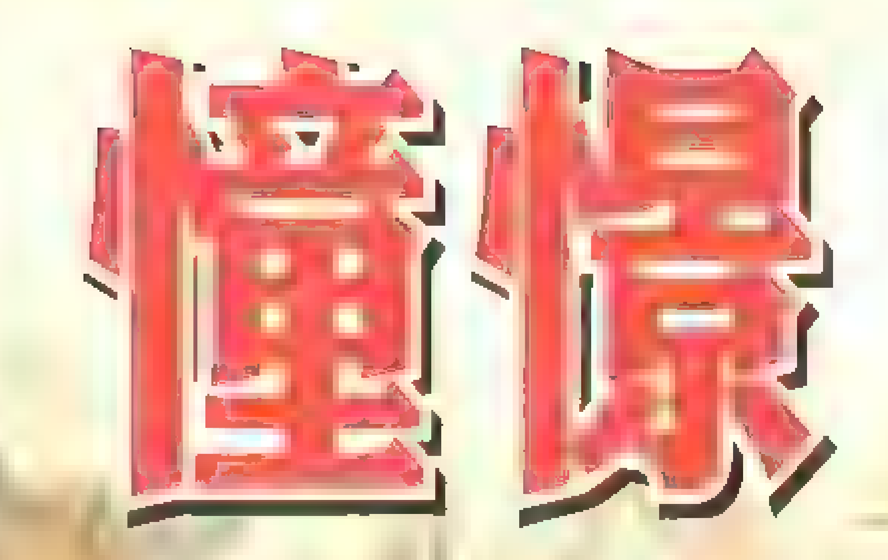


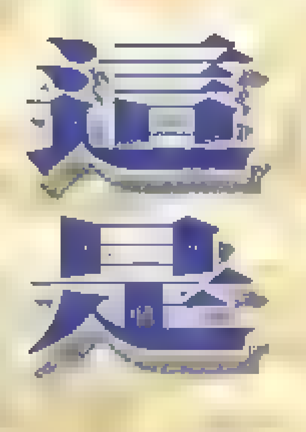
CAUTION:
PLAYING THIS
GAME MAY REQUIRE
THE USE OF A
FIRST AID KIT

...mark 軟體世界

觸地得分，勝利可期！旋緊你的運動神經，上場囉！









特色：

- 魔法風雲會的第一個中文延伸系列
- 超過160張精美且極具珍藏價值的卡片
- "側面攻擊" "時間跳躍" 兩種新功能
- 各式各樣新奇的咒語將使對手難以招架
- 使用上更加靈活的魔法讓你可臨機應變

＊本遊戲須搭配魔法風雲會第四版

（Magic：the Gathering 4th Edition）

或海市蜃樓（Mirage）才可進行遊戲

中文版已經上市

建議售價每包NT.90元

所有憧憬卡片明細將公佈在

風雲卡訊憧憬特輯中



MAGIC The Gathering

VISIONS

客服中心：多明尼亞服務站

電話：(02)2184582轉313





MAGIC

台灣總代理：尖端出版有限公司　總經銷：農學股份有限公司 永禎股份有限公司 智冠科技股份有限公司



・頑固的朋友・邋遢的朋友・騙吃騙喝的朋友・花心的朋友・耍寶的朋友・玩GAME的朋友・驚世朋友・八婆的朋友・倒會的朋友・老死不相往來的朋友・頭好壯壯的朋友・耍酷的朋友・久蹲的朋友・被扁的朋友・打屁的朋友・夢中的朋友・耍賴的朋友・出生入死的朋友・脫線的朋友・SPP的朋友・吃素的朋友・吃葷的朋友・奸詐的朋友・斷訊的朋友・嚕囌的朋友・騷包的朋友・有氣質的朋友・百分百的朋友・找碴的朋友・好朋友・今年的朋友・哈人的朋友・鄉下的朋友・有…友・酷朋友・新朋友・撿到的朋友・隔壁的朋友・先天的朋友・漂亮的…・海外的朋友・名牌的朋友・遠方的朋友・以前的朋友・都市的…今天的朋友・外太空的朋友・前世的朋友・雜牌的朋友・新朋友・…

永遠的朋友

…後天的朋友・酒肉朋友・百期的朋友・師朋友・馬朋友・現在的…的朋友・不吃豬肉的朋友・不小心認識的朋友・每期都買的…千期的朋友・外國的朋友・只吃豬肉的朋友・女朋友・…朋友・不…朋友・十期的朋友・在地的朋友・死忠兼換帖的朋…友・未來的朋友・爛朋友・地下的朋友・前人的朋友・好心的朋友・失散多年的…・狐群狗黨的朋友・同行的朋友・每月20日的朋友・禮拜天的朋友・專打魔王的朋友・開打屁的朋友・HHH的朋友・喜歡自投羅網的朋友・非常的朋友・過期報廢的朋友・High朋友・牛頭馬面的朋友・烏龍的朋友・網路上的朋友・阿莎力的朋友・星期的的朋友・遜朋友・藕斷絲連的朋友・有錢的朋友・被通緝的朋友・青面獠牙的朋友・有人的朋友・口出@#%*&的朋友・吃粉的朋友・周末的朋友・欠扁的朋友・常被KO的朋友・鬱卒的朋友・粗勇的朋友・喝酒的朋友・做白日夢的朋友・扯龜的朋友・沒錢的朋友・沒GAME玩的朋友・開ㄅㄨㄅㄨ的朋友・肝火旺的朋友・逗笑的朋友・肉腳的朋友・國中的朋友・怕老婆的朋友・秀逗的朋友・老出槌的朋友・跑路的朋友・愛國的朋友・身體虛的朋友・騎歐多拜的朋友・哈得要死的朋友・聽音樂的朋友・腎火旺的朋友・玻璃圈的朋友・發呆中的朋友・愛吹牛的・見異思遷的朋友・善變的朋友・神經兮兮的朋友・撿七的朋友・波霸的朋友・虎爛的朋友・愛現的朋友・龐克的朋友・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

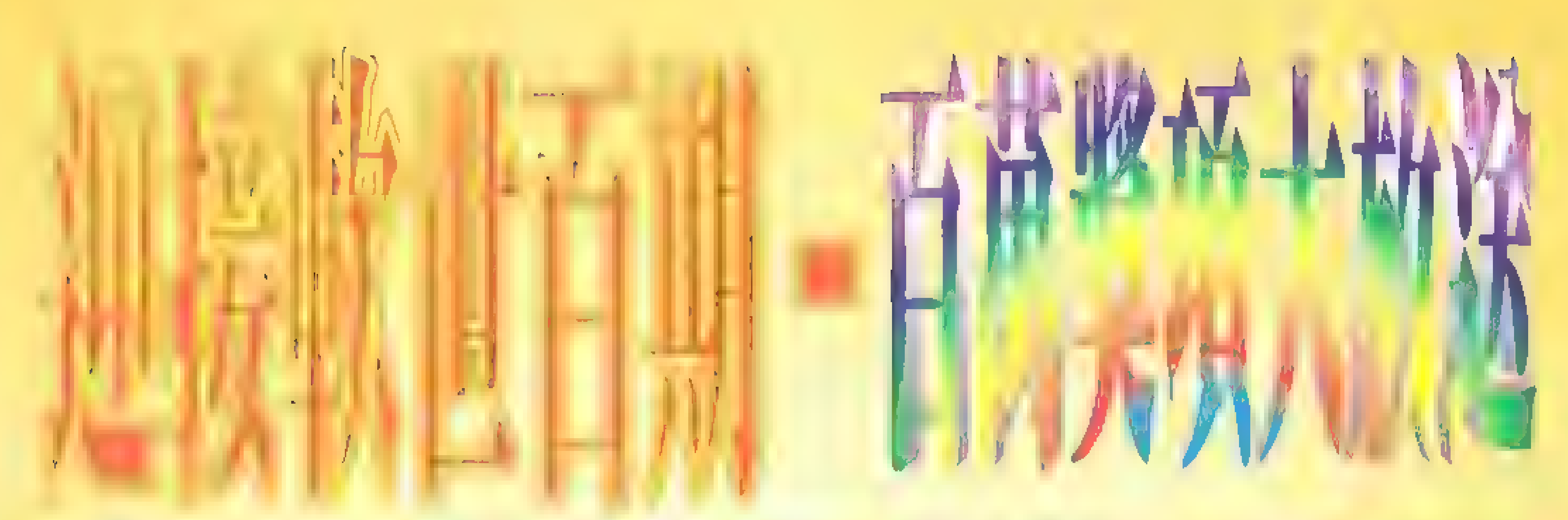


軟世百期系列活動等您來!!

Invitation

軟體世界雜誌即將邁向百期
誠摯地邀請您與我們同享百期的喜悅

迎接軟世百期雜誌百萬獎品大放送活動系列（一）萬人集字,
讀者專享權利
請沿虛線剪下貼於99期集字卡上



INVITATION軟世百期系列活動已經登場

系列活動（一）萬人集字

◎活動內容

- 自 96 期起至 99 期止，本刊提供一個字供讀者收集（請留意各期雜誌內頁截角），至 99 期共計有『軟』『體』『世』『界』四個字；本社並將於第 99 期雜誌內提供集字卡，讀者將 96～99 期蒐集之完整四個字貼於該集字卡上，並回答集字卡上所提出的一個問題（答案參閱第 99 期編輯室報告內容）。
- 火速將集字卡寄回（台灣讀者免貼郵資）即可參加抽獎，前 100 名寄達者；尚有特別獎侍候。

◎活動時間

- 本項活動截止收件時間為 1997 年 7 月 20 日（以郵戳為憑）。

◎活動獎項：

- 活動獎項內容及名額將於 98 期軟體世界雜誌公佈。
- 因統一作業所需，中獎名單刊登於 101 期軟體世界雜誌，敬請讀者密切注意。

◎注意事項：

- 各期集字及 99 期集字卡影印無效。
- 未集滿完整四字及未回答集字卡上所提之問題者，亦視同無效。
- 請詳填集字卡上之讀者連絡資料，以免獎項無法發送影響權益。

系列活動（二）頂級訂戶

◎活動內容

- 軟世百期前訂閱雜誌立享超低訂閱價格優惠，一律以限時寄出。
- 只要您現在仍是本刊訂戶（註明訂戶編號）您就有資格以超低的續訂戶價格訂閱。
- 本社擬定〝軟世雜誌〞專屬識別配備專案，將不定期提供您各項印有軟世雜誌訂戶獨享之各項專屬識別配備。包括：馬克杯、 T-Shirt 、滑鼠、攻略集、滑鼠、信封（紙）、文具盒……，只要您現在已擁有訂閱本刊二年（含）以上的記錄而未中斷者，均有資格成為本案的受益者。為搭配本專案，本次活動特開放二年期訂戶優惠。
- 本活動特惠訂戶價，有效期限為 1997.4.20～1997.7.19 ，錯過本次活動期限以調整之訂戶價格為準。
- 本次活動只開放個人訂閱，恕不接受團體訂閱，敬請原諒。
- 應海外讀者要求，一併開放海外訂戶（限訂一年期）。
- 凡參與本次訂戶優惠之讀者，均享參與百萬獎項大放送之抽獎機會。

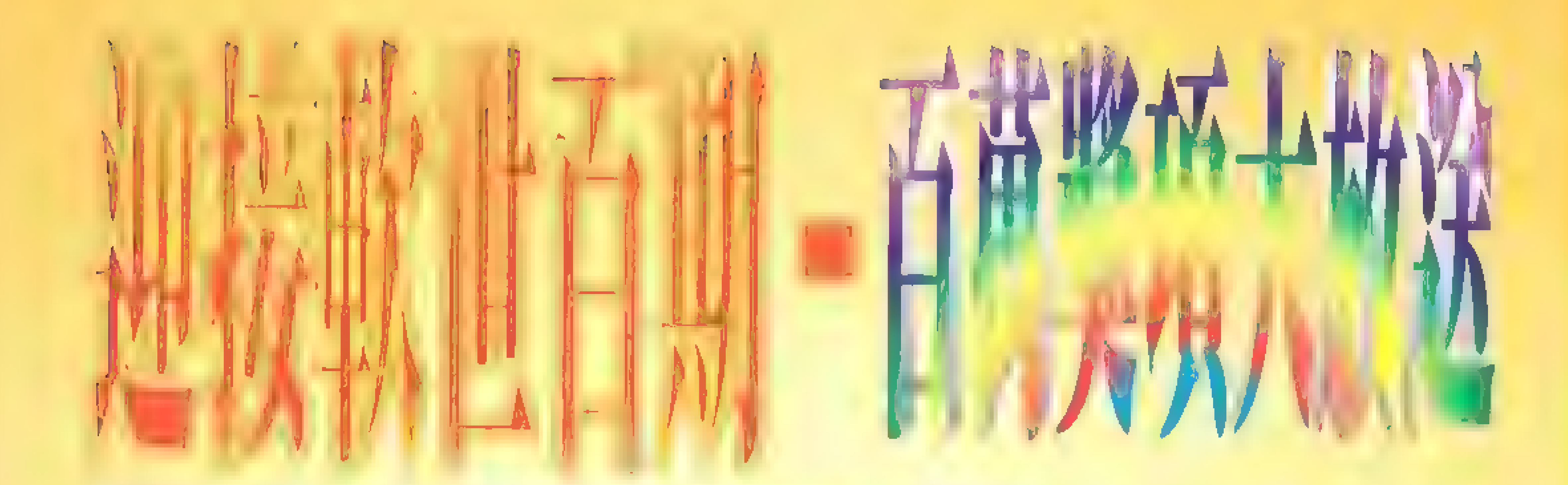
軟世百期



集字活動

Invitation

軟體世界雜誌即將邁向百期
誠摯地邀請您與我們同享百期的喜悅



INVITATION軟世百期系列活動已

◎活動內容

●為慶賀軟體世界雜誌百期誕辰，特徵選各類慶賀文字，參加者可以詩詞、對聯、新詩…等各種文體，以雜誌百期慶賀為主題，舒發創意。投稿時請注意字數以 100 字為限，謝謝！

◎活動時間

●即日起至6月20日截止（以郵戳為憑）

◎參加辦法

●請將賀詞文字存於磁片，並將磁片寄回本刊投稿信箱；或以 E-mail 方式寄件亦可。

◎公佈時間

●本活動將於截止後抽選 20 名佳作，並公佈於 100 期雜誌。

◎活動獎項

●獲選刊登賀詞之投稿者，本刊將贈予精美禮品，為求作業統一，中選名單將刊登於101期雜誌，敬請投稿者密切注意！

◎注意事項

●本活動之收件僅限於電腦文字檔，參加者請勿以書寫方式寄件。文字檔之格式以 .TXT 或 .DOC 格式為佳。

◎活動內容

●誰才是最忠實的讀者？本活動歡迎自認為是軟體世界雜誌最忠誠的讀者參加，把你們壓箱底保存好幾年的雜誌翻出來亮相吧！不管是最古老的追蹤報導，還是最新的 98 期雜誌，通通都是亮相主角。只要你有辦法證明你擁有最多期數的軟體世界雜誌，你就是贏家!!

◎活動時間

●即日起至7月20日截止（以郵戳為憑）

◎參加辦法

●為你用心收藏的雜誌擺一個最好看的 POSE ，照幾張最出色的照片，寄回本刊投稿信箱即可，寄件者請註明詳細姓名、電話、地址，以免權利受損。

◎公佈時間

●本活動將於截止後抽選前 10 名，並公佈於101期雜誌。

◎活動獎項

●優勝者本刊將贈予精美禮品，為求作業統一，中選名單將刊登於101期雜誌，敬請投稿者密切注意！

◎注意事項

●雜誌擺放方式與位置不限，最好能明顯地將期號、月份、封面表現出來。切忌以魚目混珠、瞞天過海方式矇騙過關。

Invitation 軟體世界雜誌即將邁向百期
誠摯地邀請您與我們同享百期的喜悅



超大手筆的獎項名額、絕對誠心的回饋行動

名額 8000 多項，總值超過 400 萬的獎品，
通通都在軟體世界雜誌
只要參加系列活動中任何一項活動，
這些超值好禮都有可能是您的囊中之物
趕快行動，以免錯失良機

主辦單位：軟體世界雜誌社

贊助廠商：大宇資訊有限公司、互旺科技股份有限公司、亞資科技股份有限公司、大堂鳥資訊有限公司、住積股份有限公司、世紀縱橫股份有限公司、尖端出版有限公司、光畫科技有限公司、正先實業有限公司、宇峻科技股份有限公司、阪京實業股份有限公司、旭光資訊股份有限公司、松崗電腦圖書資料股份有限公司、花道電腦有限公司、美商藝電股份有限公司、美商新美公司、桃園大都會全球資訊網、第 3 波文化事業股份有限公司、頂尖拍檔有限公司、啓亨股份有限公司、智冠科技股份有限公司、華義國際、富豐群企業、富國科技、博羽、新意股份有限公司、鼎昌實業股份有限公司、旗訊科技股份有限公司、歡騰資訊、憶弘國際有限公司　（以上贊助廠商以筆劃為排名順序）

・冥界幻姬・古墓奇兵・微電腦傳真光碟年鑑(2)・光明聖使團・驚爆實感賽車 II・王神父英語教室(1)・麻將情趣屋・烽火連天・王神父英語教室(1)・阿曼尼斯 3・洛城警網・魔星大戰略・美少女特勤組・企鵝闖通關・魔龍帝國・科學小飛俠・火線攻擊・毀滅戰神・超未來少女・卡通總動員・格鬥殺神・正愛之物語・超速任務・瘋狂大車拼・戀愛白皮書・洛克人 X3・3DO 紀念光碟・戰國・超級快打方塊 II Turbo 版・雷光上尉・大地無用・洛克人 X3 滑鼠墊・十項全能・八女神物語・天使之約・魔法門英雄無敵 ・英雄傳說 I・終極賽車・英雄傳說 2 屠龍戰記・基因大戰・神秘塔羅牌 進階・雷諾尼都記事・魔法飛毯 II・啓亨 K56 數據機・英雄傳說 3 白 髮魔女・狂飆飛車・PC DIY! 訂戶一年份・brandish1 復活邪魔・ 私掠者 2－黯黑梟雄・RUN PC! 訂戶一年份・紅色誘惑・白戰 天蟲・英雄戰記・黑道當家・電腦魔神・英雄戰記（海報）・ 英雄傳說 4 朱紅血・越野冠軍賽・神劍遊俠傳・brandish2 魔界 重現・機甲爭霸戰－傭兵啓示錄・模擬釣場・創世封魔・T.M 搖桿 PHAZER PAD・俠客列傳・炸彈超人・97 年版傲氣雄鷹・大魔神秘語・brandish2 魔誡・神劍遊俠傳（海報）・諸神的封印・T.M 搖桿 F-16FLY・模擬釣場（海報）・精美名信片・T.M 搖桿 TOS・超時空英雄傳說 I・NUKE 天蠍座喇叭・T.M 搖桿 T2・超時空英雄傳說 II・T.M 搖桿 TOP GUN・4T-ROBOTS・T.M 搖桿 W1-22ARD・傀儡英雄・音效軟體叢書・絕地・麻雀幻想曲 3（畫冊）・危機特勤組・籃球・幻世喜譚・麻雀幻想曲 3（電話卡）・砰砰樂園・排球・戰魂・幽遊白書（海報）・音速小子・其他遊戲・精靈幻界・蕩寇雄師・熱血飛車・明信片・赤日・異星突擊・飛龍戰士・世界名畫欣賞（一）・穿越死亡線・帝國霸業・Sega Rally・台北愛情故事・阿搭正傳・虎將神兵・音速小子 3・圖解日語初級篇・星際毀滅者・中國武將列傳・富貴列車・星座占卜・血烙的蝕板・異星驚爆・魔法風雲會・百無禁忌（MISS 阿性）・聖光島・絕地風暴・我愛動物・網路字典快手・粉紅頑皮豹・ID4 星際終結者・日蝕・聖戰物語・杏林也瘋狂・特勤機甲隊錄影帶・戰國風雲・極速快感 II・FIN FIN 貼紙・NBA Live 97・特勤機甲隊螢幕保護程式・SCARAB・魔界之泉 I・終極警探之三次元方程式

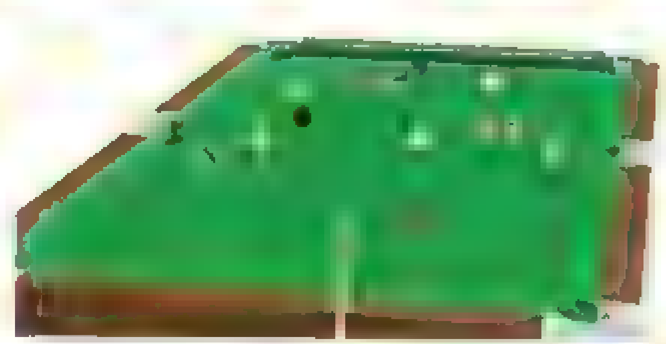
Invitation　**軟體世界雜誌即將邁向百期**
誠摯地邀請您與我們同享百期的喜悅



真正運用3D VR虛擬實境技術開發的司諾克遊戲！
邀請您與衆家美女妹妹一起分享打撞球的樂趣！



我今天約她了！！



我們要去打撞球！



當我握住她那柔柔的小手...

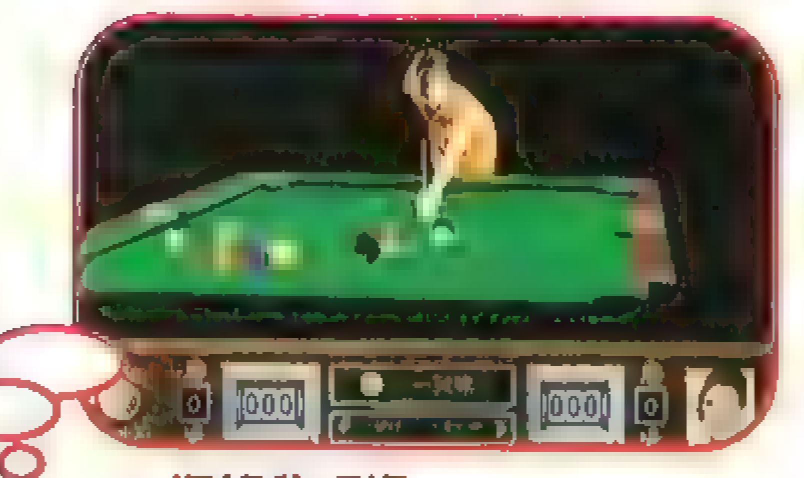


心簡直要飛上天了...



天哪！一桿進洞！

相印・帥呀.



還好我玩過

『美少女撞球』！嘻嘻！



烏龍院

SH!T

秘寶引來黑白兩道競折腰·

石頭城內危機四伏暗無光！

憨直師兄拳腳功夫一把罩·

頑皮師弟古靈精怪妙計巧！

寶

烏龍兄弟瞎攪和·

綠林硬漢也瘋狂！

SOFTWORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司

一部令人噴飯、狂笑不已的超喜感漫畫遊戲，爆笑登場！

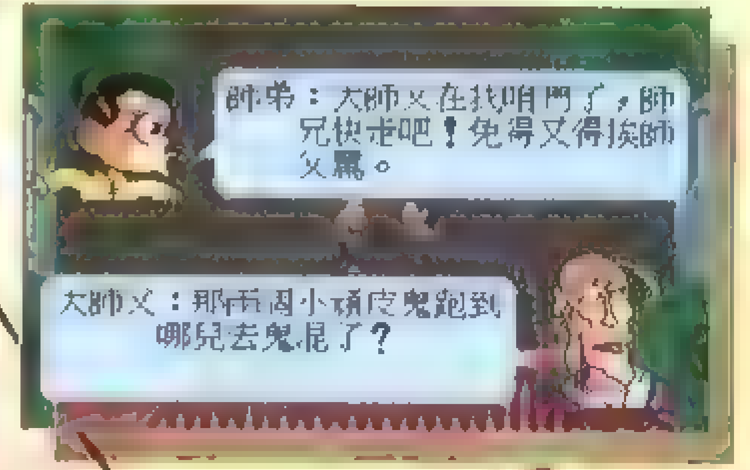
正 大 光 明

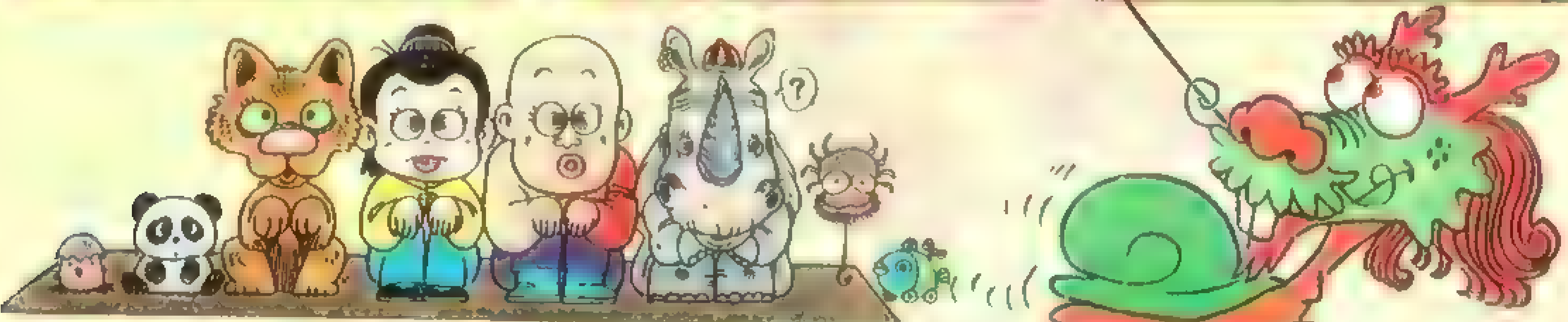
- 遊戲網羅漫畫中最著名的場景，如惡虎村、野狗山寨、石頭城、[illegible]、鐵鯨島等。
- 攻擊招式分為徒手、兵器、暗器三種，[illegible]令人拍案叫絕的名稱。
- 漫畫中的人物完全爆笑登場，除了[illegible]，尚有天山雙陸、長眉師父、[illegible]捕頭、魔音教主等。

- 編入烏龍院半真半假的劇情橋段，情節一流，讓你忍俊不住。
- 物品種類五花八門，[illegible]。
- 遊戲對白不流於俗套，以最幽默、笑話的文字達到最佳的「笑果」。
- 人物臉部的表情誇張，會隨著劇情的演變而千變萬化。
- 遊戲中以許多的小動畫來表現人物的各種誇張動作，保證令你[illegible]。

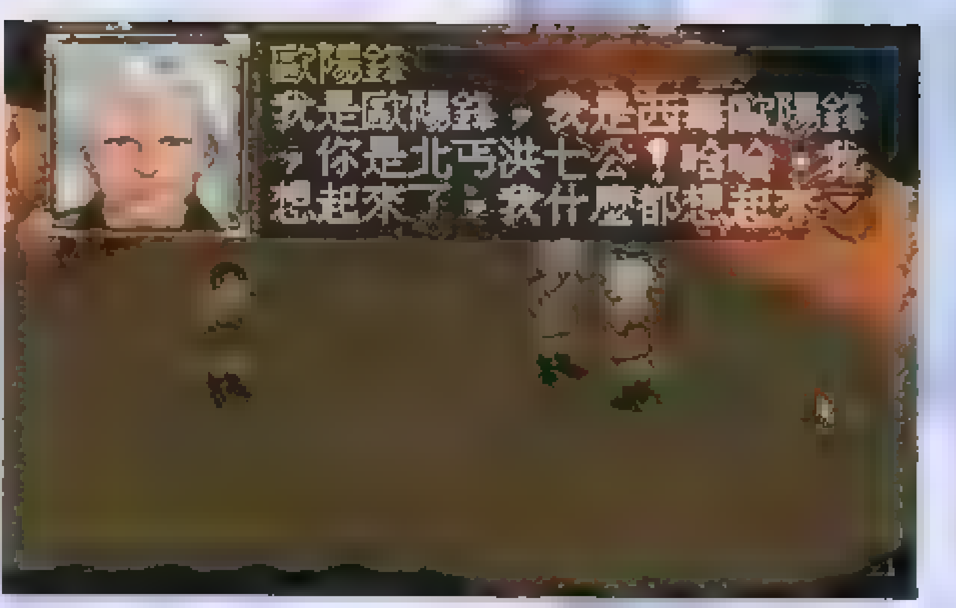









神鵰俠侶
金庸
金庸小說談情名著
浪漫旖旎愛情RPG
值得一看再看的作品
值得一玩再玩的遊戲
▶玩者將扮演楊過，可與郭靖、郭襄等人因劇情相逢，還可與小龍女攜手同遊江湖。
▶完整金庸原著情節，劇情發展如一部電子小說，但主角楊過之生死您可完全掌控。
▶造型靈動可人的人物和表情，還有精彩的劇情，大型動畫及貼心趣味的人物小動畫。
▶聽來纏綿繾綣的背景配樂，隨著或淒美或苦澀的劇情發展，打動您的心靈深處。
▶謎題與劇情契合無比，在冒險途中有不少大小迷宮及尋人尋物的問題等待開解。
▶技巧流暢的程式設計，特殊人物戰鬥施招效果，將書中有名武學呈現電腦之上。
▶親切而人性化的介面操作，以滑鼠游標即能輕鬆控制人物並裝備、使用物品。
▶囊括書中重要場景，有桃花島、活死人墓、重陽宮、絕情谷等地，上山下海。









玩者將扮演楊過，
自困境中成長蛻變並成為一代高俠
還將與小龍女相戀分離又重逢，
體會至死不渝之真情

賭神 至尊之戰

遊戲特色

[illegible]全3D精緻[illegible]的遊戲世界。

[illegible]可隨牌局狀況對話[illegible]的港台真人語音[illegible]賭場感。

[illegible]紅[illegible]團體[illegible]光碟音軌收[illegible]價值！

遊戲內容

梭哈
羅宋
輪盤
接龍
跟班
押寶
黑傑克
撿紅點
天九牌
五條龍
喜巴拉
大老二
推筒子
大滿貫
擲雙骰

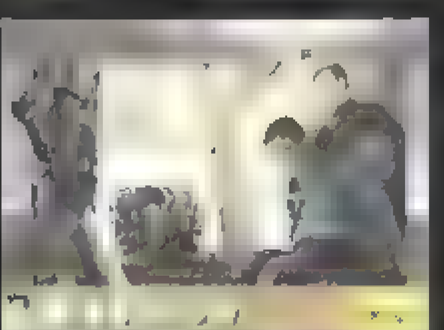
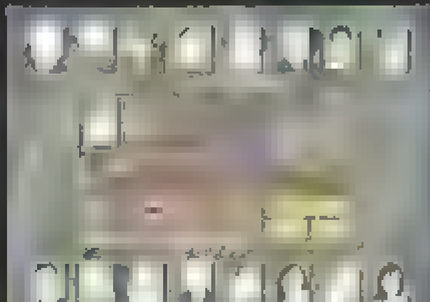
三種遊戲模式

賭神之旅｜由『玩家龍門鎮』主筆編劇，近百位出場人物伴您縱橫賭壇，多線發展、多重結局的劇情架構，讓您有不殺魔王也能完成遊戲的多重選擇。

職業大賽｜在十六位風格各異的世界好手中脫穎而出，爭取職業賭壇的最後冠軍。

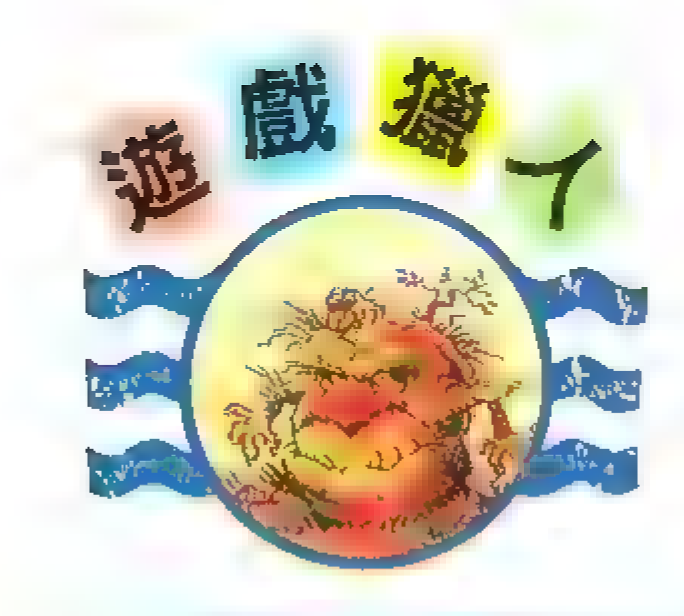
休閒模式｜想小賭一把又抽不出時間嗎？請來『賭徒共和國』開個戶，讓您嚐嚐一擲千金，而不改色的豪客滋味。







本文作者／Barst



正宗魔法風雲會

（Magic the Gathering）

Magic，the Gathering（以下簡稱MTG），中譯〈魔法風雲會〉，是最近這兩年來最熱門的紙牌遊戲，不僅發行公司Wizards of the Coast靠這套遊戲擺脫了財務危機，而且直到去年，該紙牌的發行量已經超過兩億張，並發行了多種語言版本，其中還包括了中文在內。而這股發行熱潮，不僅其他TABLEGAME的發行廠商看得眼紅，就連電腦遊戲



界也紛紛想代理該紙牌遊戲的電腦版，因此在去年，便有兩家電腦遊戲製作廠商傳出要製作MTG的遊戲。而MIRCOPROSE便是其中一家，而在下自從去年底，便一頭栽入MTG這無底的買牌地獄中而不可自拔，所以在一傳聞有人打算開發MTG的遊戲後，小弟便一直引頸期盼，也一直注意這款軟體的動向！在數次的跳票延期之後，試玩版也玩膩的情況下，這款遊戲終於於日前推出，這便向各位報告小弟在奮戰半月後的心得感想。在下假設各位對MTG的規則已經有一定程度的瞭解與認識，因此對於遊戲規則並不多做描述！若你從來沒接觸過這個紙牌遊戲，本文最後提供了幾個專門討論這類遊戲的NEWS GROUP，若各位有上INTERNET 的話也可以到那裡瞭解更詳細的規則。

首先是安裝問題，這款遊戲由於是支援WINDOWS 95的系統，所以在安裝上並未遇上太大的困難。不過此款遊戲的硬體配備要求頗高，若沒有PENTIUM 133以上的機種、加上高級的顯示卡、以及16至32MB的RAM，玩這個遊戲或許會覺得拖泥帶水，稍微慢了一些喔！若你的機器已經達到以上的水準，而且硬碟也空著，則在下建議你以800X600的全彩模式來進行這個遊戲，這樣你將獲得較佳的能見度與文字辨識度。對遊戲的進行有一定的好處！若你的螢幕是高級的17吋螢幕，則1024X768的解析度將是更佳的選擇



另一個頗有怨言的是該軟體安裝需要耗掉硬碟約100MB的空間，可說是吃硬碟的怪物喔！這

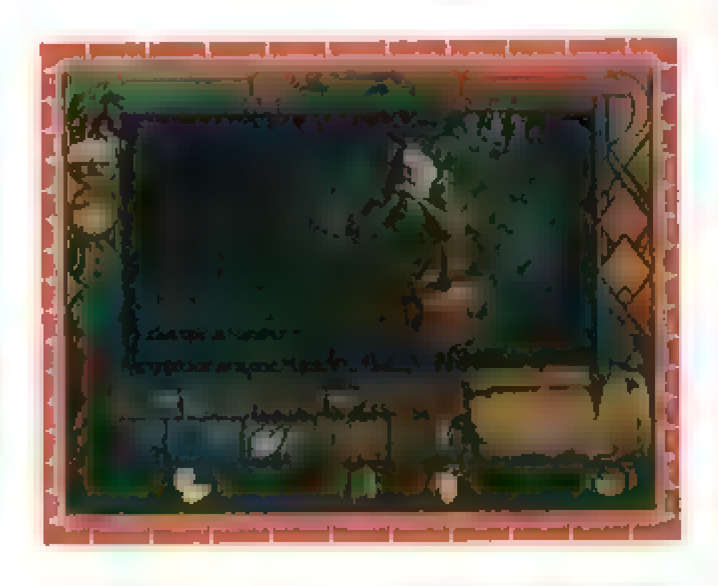


是因為該遊戲將所有的圖形資料全部拷貝到硬碟內的關係，雖然耗空間，但在下建議仍然全部載入較好，因為日後MIRCOPROSE可能會推出新的補充系列，這麼一來你才能共用舊有的資料，而不必換光碟！

基本上本遊戲提供了一般一對一對戰的DULE模式，讓你調整或設計對戰用牌組的DECK-BUILDING模式，還附上了一段MTG的多媒體教學。而這個擁有13個小單元的教學模式，是由真人演出，經由畫面中兩位法師的指導，將MTG的規則作了非常簡單而幽默的解說，而且當畫面中的魔法師施展召喚法術時，還真的會有生物跑出來，非常好玩，值得一看！而以上這三個單元可說是把MTG的精髓都達到了，若這些單純的玩牌模式你怕會玩膩，這個遊戲還提供的一種RPG冒

險模式－SHANDALAR。在這個模式中，你將扮演一個沒沒無名的小魔法師，爲了消滅邪惡的魔王，而四處征戰、或接受各村莊的任務來收其更強的紙牌，當你的牌力達到一定的實力，則可能挑戰邪惡的魔王（哇！HP高達400的妖怪），成爲解放整個大陸的英雄。

在一對一的模式中，各位最想要知道的應該便是此遊戲的人工智慧到底表現如何？夠厲害當人類的對手嗎？可惜在下要說的是～差強人意！雖然說實在的這款遊戲的AI表現得十分中規中矩，每張牌的運用都有一定的水準



，且也會利用一些技巧來獲得最佳的進攻效果。但是MTG可不是只用一張牌來戰鬥的遊戲，因此當牌的種類一多，AI的弱點便顯現出來了，因爲AI並不會將牌做靈活的搭配，也就是一般所說的『組合技』（COMBO）。而且也時常會看到電腦有不知所謂的表現，如先召喚出生物，然後用地震術（EARTHQUAKE）將所有的生物震死？或是被下了數張心靈羈絆（SPIRIT LINK）的生物仍然猛咬猛衝，結果是越衝玩家的HP越多。或是利用生物交換的法術將電腦優秀的生物跟玩家的爛生物交換，然後被該生物咬死！以及偶而出現的莫名其妙的轉動地牌而造成的MANA BURN。



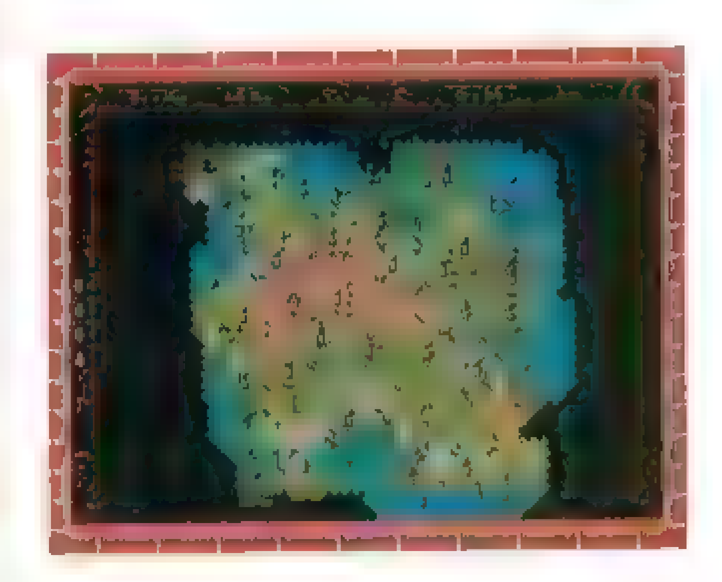
還有爲了躲避一些不好的神器效應，便胡亂出牌，如自己反擊（COUNTER）自己的法術等等神怪的奇異事件而讓人看的啼笑皆非。再加上這款遊戲並未跟上時代的潮流，提供網路對戰的功能，所以AI的缺點更是大大的降低了這個遊戲的耐玩度！不過若撇開智障的AI不談，這個遊戲的介面倒是設計的十分優良，各種階



段的表示的十分清楚，對於各種需求均嚴格要求，不能打馬虎眼的！這對於初學者而言，可以矯正不少玩牌時的缺點與疏失，並對MTG這個遊戲，有更深入的瞭解！

在牌組的構成部份，該遊戲並不採用一般MTG紙牌比賽中所採用的TYPE Ⅰ或TYPE Ⅱ等限制，而是允許你做任何的編排。在下十分欣賞這個設計理念，因爲這樣可以讓你的創意作無限制的發揮！雖然在這款遊戲只提供MTG第四版以及一些第四版之前的特別強牌再加上約12張從未在任何系列出現的獨特牌總共約四百多張牌而已。但是各種MTG早期著名的強牌也幾乎都攏括在內了！尤其是那些市價高達百元美金以上的超強單卡如BLACK LOTUS、或MOX系列等等。你均可拿來運用！所以組出來的牌組可說是威力無邊、單價嚇人的！這對於那些喜歡玩這類遊戲，卻沒有資金可投入的玩家可說是最佳的福音了！這樣便不會因爲資金不足，或是無法收集到該牌而導致玩家無法享受組織自己心目中理想的牌組。當你將一個牌組組好，便可以找電腦開刀並試驗該DECK的威力（也只能找那個智障電腦，唉～），或是將建好的檔案送到INTERNET去，讓大家見識你的組牌威力。

除此之外，MIRCOPROSE在這款遊戲內還添加了RPG了要素，這個敘述是一位邪惡的魔王欺騙大陸上五位大巫師，讓他們認爲只要收集足夠的MANA TAP能量，就可以施展SPELL OF DOMINION，得到無上的法力與統治權，於是這些大巫師便派出手下四處征戰，想比其他人更



早得到這股能量，於是搞得生靈塗炭，不過這時候，一個初級魔法師決定打敗這些大巫師，並消滅在背後控制的魔王，於是到了店家買了第一盒『起始盒』…，故事雖然老套，但是好玩的地方便是在選擇好你偏好的顏色與遊戲等級之後，遊戲所分配給你的牌還真不是普通的爛！不僅毫無主題、而且五色雜成，毫不成氣候，這時候你便會懷念起剛剛接觸MTG時的感動！因爲每次若你戰勝怪物，則你便可得到若干的牌，讓你慢慢的能打出你的主題、你的特色。這種牌力成長的喜悅是像已經投入無數銀兩的在下的我已經久久未感受到的！而且這個模式提供許多秘密的地點、地下城等區域供玩家探勘，也有一些MTG相關的問題會詢問對方。若你對MTG的牌不夠瞭解，可是會吃驚的喔（嘻嘻，打個廣告，在下有購買WOTC推出的官方卡片列表大百科，所以難不倒我



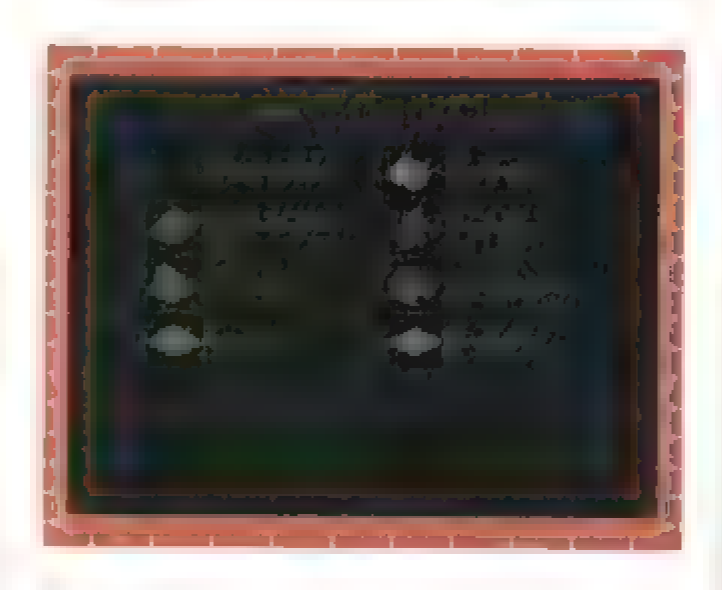


啦！）也提供了十一種不同的世界魔法讓玩家能更順利的攻略這個遊戲。

不過在RPG模式中，對重複牌的張數可是有嚴格的規定（當拿到特殊的世界魔法後將放寬這個限制，甚至在你組織60張以上的牌組時，重複的牌是沒有任何限制的！），所以建議剛開始時，最好先到附近村莊將牌重新調整一番，將張數控制在40張左右，並盡量以單色或雙色為主！這樣勝率會較高！然後便找些『人』型的怪物下手，因為這些怪物的牌力較弱，而且最好四處逛逛，看看有沒有MANA LINK類的任務，因為提昇生命的方法是唯有靠這類任務才能達成的！而

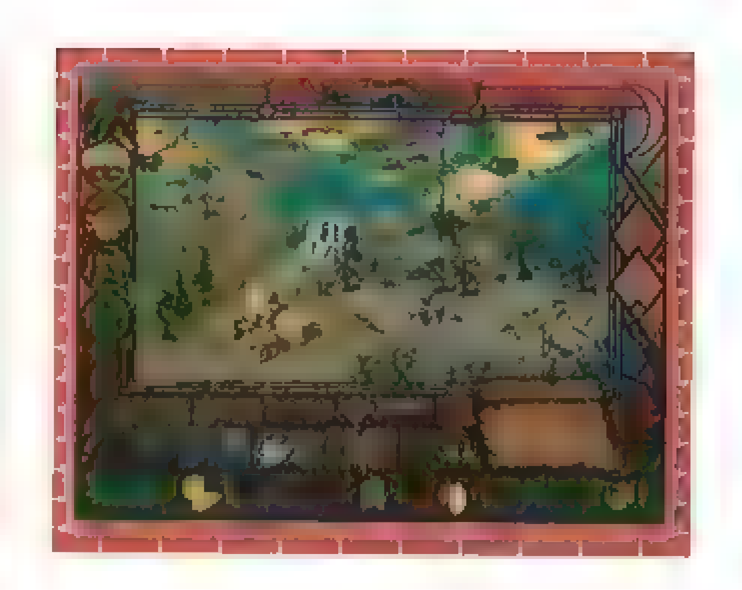


由於遊戲中的地下城大部分都有生命不重新計算的規定，也就是說，如果你的生命是10點，而你在第一站中就損失了3點，則以後的戰鬥便必須以7點來迎戰，不過這種限制卻又造成一個有趣的技巧，你若擁有可補充生命的法術，則你不妨在戰鬥中多多使用，讓你的生命越打越多！如此一來攻略地下城就再也不是太困難的事了！因此到後來幾乎大家都會改成玩白色的牌…，當你實力夠強了，也將五個大巫師的城堡均一一攻略後，你便會遇到最後的魔王，一個擁有400點生命、牌庫有999張的妖怪！這時你



最大問題不只是如何打死他，更重要的是如何在你有限的張數中有效率的消滅他，不然一定會被磨光牌庫而死的！這可就悽慘囉！

總而言之，這款遊戲由於未能提供網路連線以及加上並不算優秀的人工智慧，使得這個遊戲的可玩度降低些，不過對於初學者以及那些沒有太多銀兩投入這



個無底洞的玩家而言，這款遊戲是非常適合的！不過有個好消息透露給各位，MIRCOPROSE計畫在年末推出網路對戰的版本，並提供更多的牌讓玩家選擇，這可真是一個好消息呢！讓我們拭目以待！

對了，若各位的MTG這款紙牌遊戲有任何疑慮，或是有興趣想瞭解卻不知道該如何得到相關訊息，在下在這裡推薦數個在INTERNET上的BBS，這些站內均有設立CARDGAME版，在這些版中，你可以尋找牌友或是詢問問題。

願MANA與各位同在／
台北　台大電機
bbs.eo.ntu.edu.tw
140.112.18.32
新竹　交大機械
bbs.mo.nctu.edu.tw
140.113.158.158
台南　成大工科
bbs.es.ncku.edu.tw
140.116.39.100
高雄　中山南風
bbs2.nsysu.edu.tw
140.117.11.4

群英會審　VER 2.1



將已讓市場炒得熱鬧滾滾的紙牌遊戲搬上PC的作品，雖然還是無法將Card Game的精髓完完全全的呈現，但還是一款能讓玩家一探究竟的作品。



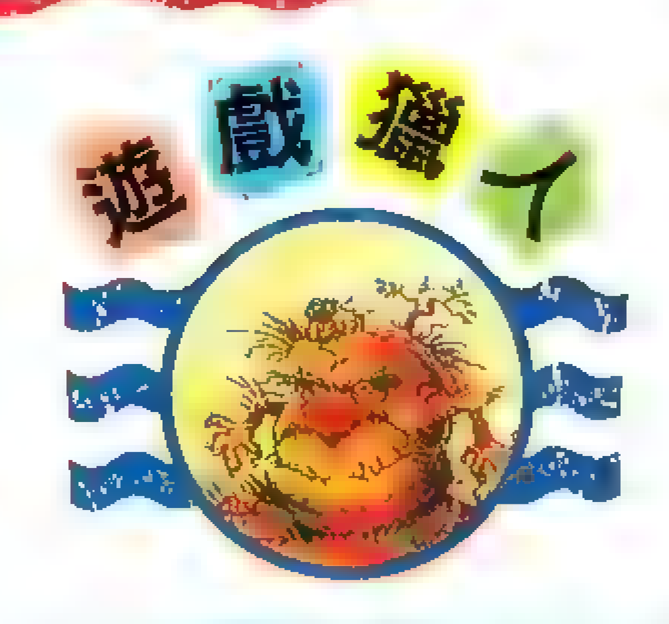
雖硬體配備雖略顯嚴苛但對欲窺CARD GAME堂奧，又不想太花錢的玩家而言，仍是一套非常適合的作品，且發行公司已承諾未來將發行更多牌組之版本，更增加了遊戲未來之耐玩程度。



以熱門的紙牌「魔法風雲會」為背景的電腦紙牌遊戲，裏面所包含的卡片種類頗多，具有良好的收藏價值；遊戲中還有佔PRG模式，更提高了整體的遊戲性，不過未能支援網路算是一大遺憾。

國外發行：Wizards of the Coast
國內代理：第三波
遊戲類型：紙牌
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：486DX100
記憶體：16MB
支援音效：WIN相容卡
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：1350元
測試配備：P-150、32MB、SB32、4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／神手



就一個在國內正式發行約一年左右的紙牌遊戲來說，「魔法風雲會」的確在電腦遊戲界掀起了蠻大的風波，無論是叫人耗費的金額（有不少跟筆者一樣都投注了超過十萬台幣的瘋子），或是投注的時間（你能想像總是在身上放上五六副魔法牌堆的生活嗎？）等方面，雖然不敢說是



絕後，但絕對是空前僅有的，也因此，兩款打著「魔法風雲會」旗幟的電腦遊戲，便從半年前就一直飽受大家「關愛」的眼光。

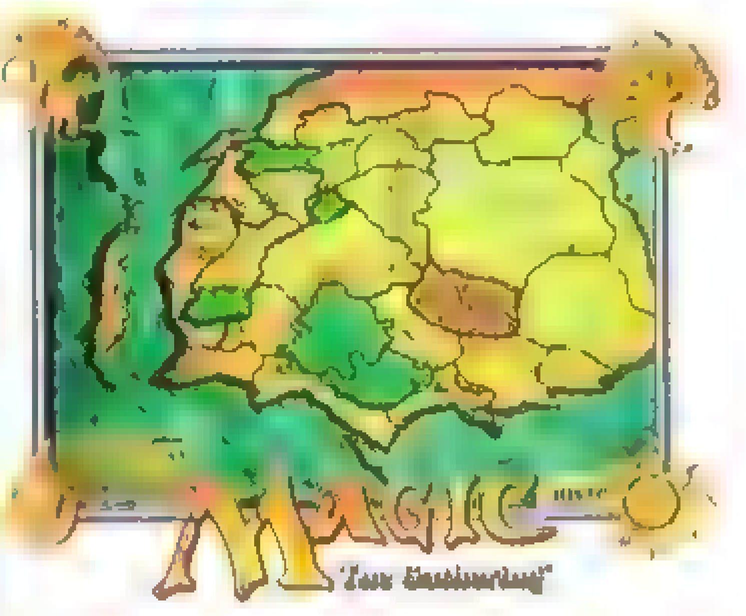
而這套由Acclaim公司所推出的〈戰鬥巫師〉（以下簡稱〈戰〉），卻並非以原本的回合制來處理，而是改用即時動作加策略模式的方式呈現，這個架構中在平行宇宙中的「多明尼加世界」中——一個稱為Corondor大陸上，一場充滿鬥智、鬥力、更鬥勇的奇幻傳說。

對從來沒接觸過原先紙牌遊戲的玩者來說，一開始的片頭便開宗明義地告訴你，五種大地分別可以提供五種不同的法力，藉而施展五大系和一類稱為「通用（general）」的法術，或者召喚出各類生物、創造人工物品，或施展速效性的「瞬間」、「干涉」等魔法，進而攻擊對方的魔法師，成為君臨大地的唯一王者。

在遊戲中，首先提供了一對一的對戰模式，讓玩者自行挑選喜愛的人物，然後與電腦對手或連線與其他玩者進行對抗；另外則有一個所謂的戰役模式，在這裡，除了要擁有良好的戰鬥技能之外，策略的運用也相當重要，玩者必須在整塊大陸上進行運籌帷幄，包括調派兵力、尋找資源，和與不同地區的人民溝通，當然，其他對手也將陸續擴大自己的地盤，為將來的惡戰作準備。



而玩者們所可扮演的六名角色，也都是在原著小說及漫畫中出場的人物，其背景與可使用的魔法將息息相關，而且法術的種類多達數百種，在功能與屬性方面都不盡相同，所以，沒玩過紙牌的玩者可能得花上好一段時間來熟悉它們的用法，並建立一些進行遊戲流程應有的常識，不過，當換個角度來看的時候，對那些原本就浸淫在紙牌世界的人呢？在〈戰〉中，目前僅有第四版



和海市蜃樓等兩組套牌，數量上少了一些，想像的空間當然就被侷限，而略經修改過的規則，又有點說不出來的「詭異」，畢竟，以一個原本相當均衡的回合制遊戲來說，硬是把它轉為即時遊戲，多少破壞了原先所營造的氣氛。

而雖然說號稱採用即時的方式來處理，不過，就筆者的觀點來說，本遊戲應該算是類似以前〈魔眼殺機〉系列的半即時遊戲，諸如提供法力的大地、和進攻之後受傷的召喚獸等，都必須經過一段時間之後，才能執行下一





個動作，但是，由於遊戲中提供了諸多可使用的資源，所以很快地大家就會手忙腳亂的不知所措，就連自認玩〈魔獸爭霸Ⅱ〉有點天分的筆者來說，在進行〈戰〉的時候，也有點在下電視快棋賽的感覺—即使考慮地不見得周詳，也非得在時間之內做出決定不可！

除此之外，一個最大的問題就是，原先每張卡片都有其自己獨特的一套規則，例如黑色的生物「暗淵之王（Lord of Pits）」，是隻相當「可怖」的對手，不過支配它的玩者在每個回合也都必須奉獻一隻生物給它當祭品，否則就會對玩者本身造成七點的傷害，這些清楚記載於紙牌上的特殊規定，在化為圖像呈現在螢幕上時，就又不是那麼一回事—一般來說，只有在戰鬥的過程中，才能獲得相當的資訊—這對那些剛接觸「魔法風雲會」的玩者們來說，又是一個不可說不大的障礙。

再說回來，對一個幾乎已經將所有Type Ⅱ紙牌倒背如流的玩者來說，能夠看著那些原本在紙牌上靜止的圖案，到電腦螢幕上生靈活現地活碰亂跳，的確別有一番樂趣，而且，這款遊戲的美工有相當的水準，透過架構在WIN95上的新技術DirectX，顯示出遊戲細緻的一面，這個時候，那些遊戲中少得可憐的音樂與音效，就真的被筆者所忽視了。

至於就連線的功能來說，本遊戲支援了目前最基本的連線方式，亦即直接連線、Modem連線和IPX的區域網路連線，而沒有



像〈暗黑破壞神〉或〈紅色警戒〉等，提供免費國際網戰功大家連線對戰，所以網友們若想經由Internet來決一生死，還是得透過Kali的協助不可，而且〈戰〉的硬體要求不算低，所以進行連線時，傳輸的速度相當重要，否則遊戲性會大打折扣！至於可加入的人數方面，最多可以有四人一同加入遊戲，不過就筆者實際



實驗的結果，即使在區域網路中，執行的效果也不算十分理想，若只有兩個人對決的話，倒還可以接受。

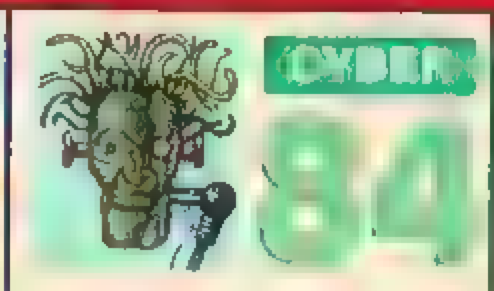
或許是受限於原紙牌廠商的授權緣故，許多名詞與資料，似乎都沒辦法作一個相當合理的交代，對筆者最大的吸引要素，就是裡面卡片畫面和號稱將來將陸續推出資料片的承諾；也許這麼說，對企圖突破的Acclaim公司來說，並不是件相當公平的事，但筆者還是寧願回去洗洗牌，跟朋友大戰一番！



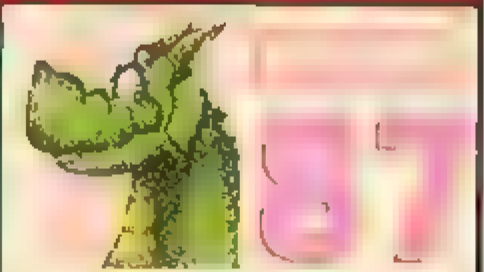
群英會審 VER 2.1



以即時動作策略所呈現出的紙牌遊戲，對於習慣於回合制紙牌遊戲的玩家來說，在遊戲速度上可能會有些不適應，而另一方面，對於沒有玩過紙牌的玩家來說，難度可能偏高了一些。



半即時的遊戲方式，有別於傳統紙牌遊戲的回合制度，讓有意進入魔法世界的玩家，多了一項選擇；不過奉勸新手將規則摸熟後，再進行遊戲，免得手足無措，又玩不出心得！



以前陣子極熱門的紙牌遊戲為背景的即時戰略遊戲，對於「魔法風雲會」的紙牌迷來說，可說是一件令人興奮的消息，但是對未接觸過的玩家而言，可能會不易上手。

國外發行	Acclaim
國內代理	富峰群
遊戲類型	即時策略
發行版本	光碟
使用平台	WIN95
適用機型	P-75
記憶體	16MB
支援音效	WIN95相容卡
顯示模式	SV
操作界面	M
密碼保護	無
遊戲售價	980元
測試配備	Pentium 100、32MB RAM、4XCD-ROM

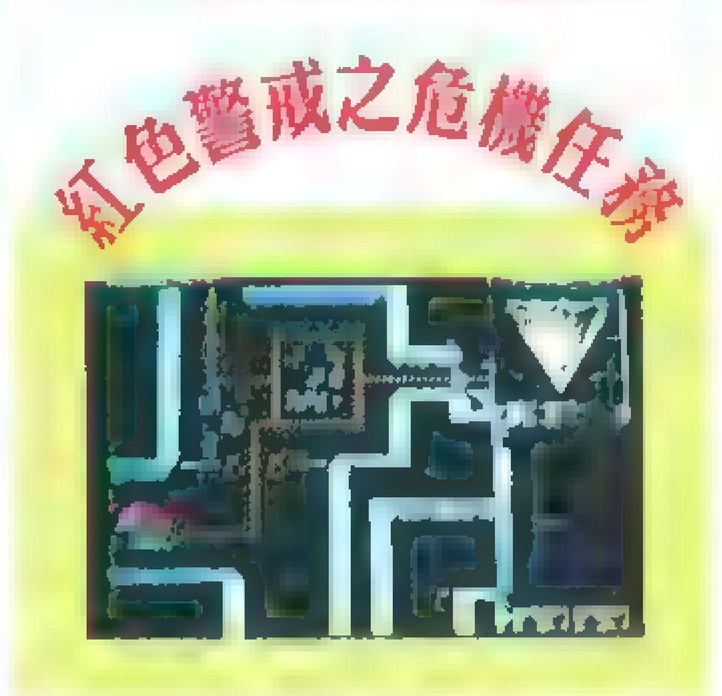
REVIEWS



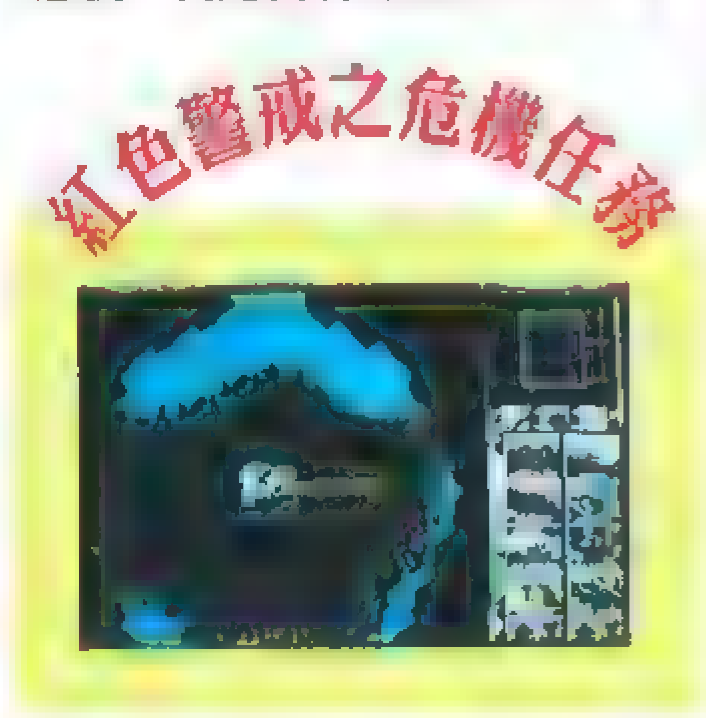
本文作者／宇宙海盜



對某些玩家來說，終極動員令（COMMAND&CONQUER）代表了一個夢，一個會令人在半夜驚醒的噩夢，坦白來說，筆者也是其中一員，每一次辛辛苦苦建立的防線被攻破時，總是不由自主的發出哀嚎，但是也會以

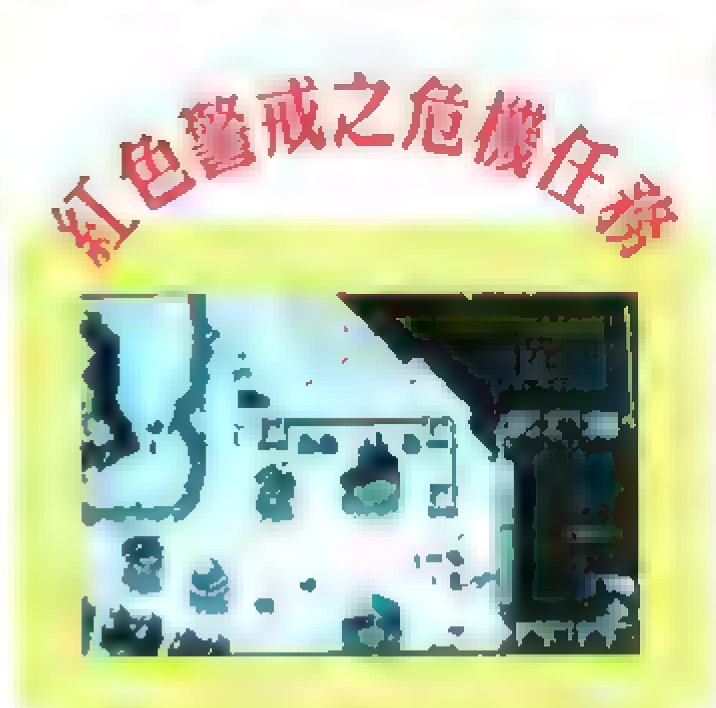


蟑螂般的生命力重建，每當好不容易完成一個任務時，那種滿足感，也是局外人所不能理解的，也由於這個原因，造成了美國VIRGIN公司在終極動員令發售初期，立即宣佈要發售二片附屬資料片，而這個消息，對如筆者這等的擁護者（說難聽一點是好戰份子）來說，它代表了另一個意義，就是我們的睡眠時間又減



少了許多，因爲遲到而被扣的薪水也增加了。

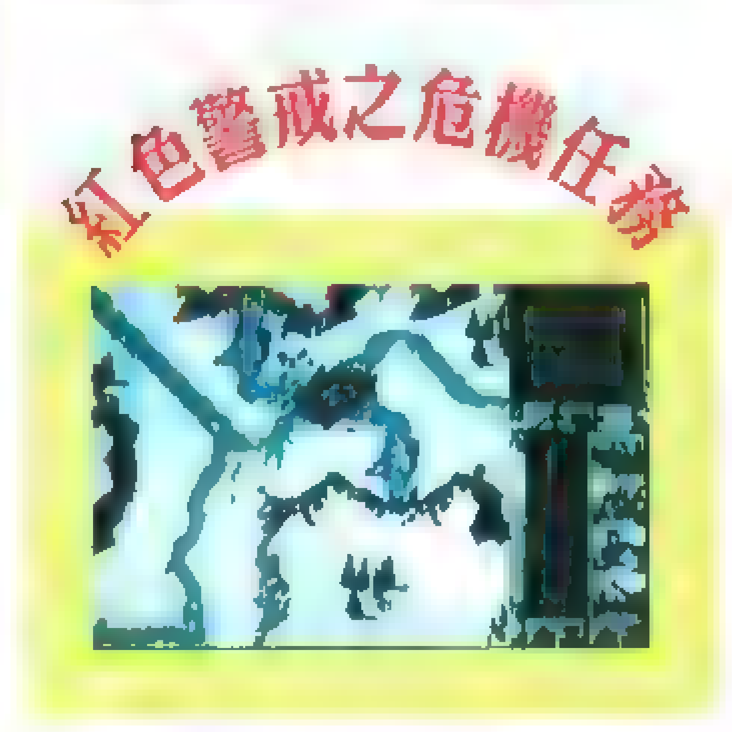
時隔兩年，VIRGIN公司完成了承諾，今年三月發售了紅色警戒(RED ALERT)的資料片，也就是終極動員令的第二片資料片危機任務(COUNTERSTRIKE)。依照慣例，這片CD並不能單獨



使用，你必須先擁有紅色警戒才可以安裝，不少人對此相當不滿，其實就筆者的感覺而言，這並不算是一種促銷活動，只能算是一種過慮，相信各位老兵們都知道，對於紅色警戒沒有玩完或者沒有接觸過的玩家而言，直接進入資料片的世界有多麼危險（當然了，這是指正常狀態而言，千萬不要使用了某位李先生的程式，再來叉駁筆者的話）。

載入完成之後，玩家會發現主選單多了一個NEW MISSIONS選項，進入之後就會有十六個…的戰場任務等你去完成，大致上來說，還是紅色警戒那幾種任務模式。

一、攻擊任務：聯軍第一個任務以及紅軍的大部份任務都是此類，這是比較單純的一種作戰任務，大致上都是要求玩家建立基地（或是找出我軍基地），並且生產部隊將敵軍預先建好的基地摧毀。另外，還有聯軍的第六個任務，則屬此類型的變形，因爲只不過是將過關條件預先設定爲那幾台到處亂跑的卡車，其實對玩家而言，這種任務電腦方面比較難作弊（大不了是錢給的少



一點），雙方比的是操作的熟練度及兵器的配合度。

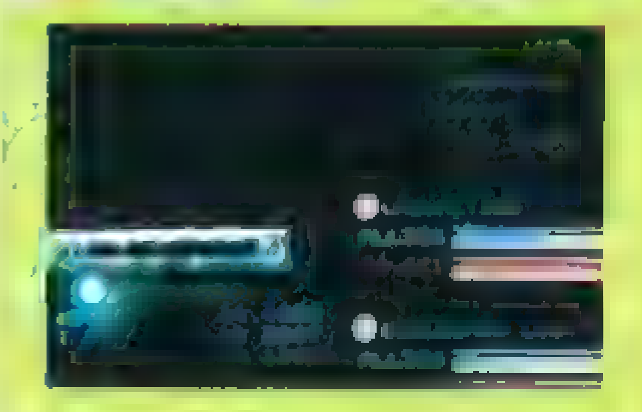
二、基地任務：聯軍第二個任務即是此類，我方固定人數的部隊，突入敵方重要建築物之中，去實施破壞或者是其他工作，由於我方部隊不會增援，所以這



種類型的關卡並不怎麼受歡迎。但是由於此次規則有所更動，並不限於工兵才能啓動開關，所以並不如原本那幾關那麼惡劣，但是由於作者的找碴，這種關卡多了不少可怕的鏡頭（比如說，一群步兵的背後有台長毛象坦克在追殺）。

三、佔領任務：基本上和第一類型類似，但是目標除了敵全滅之外，還要佔領特定目標，聯軍的第三個任務即屬此型，一開始必須擊毀一部份的敵軍勢力，完成某項條件後基地才會出現，尤其是當我方基地出現後才可生產，這種任務通常最大的危機在

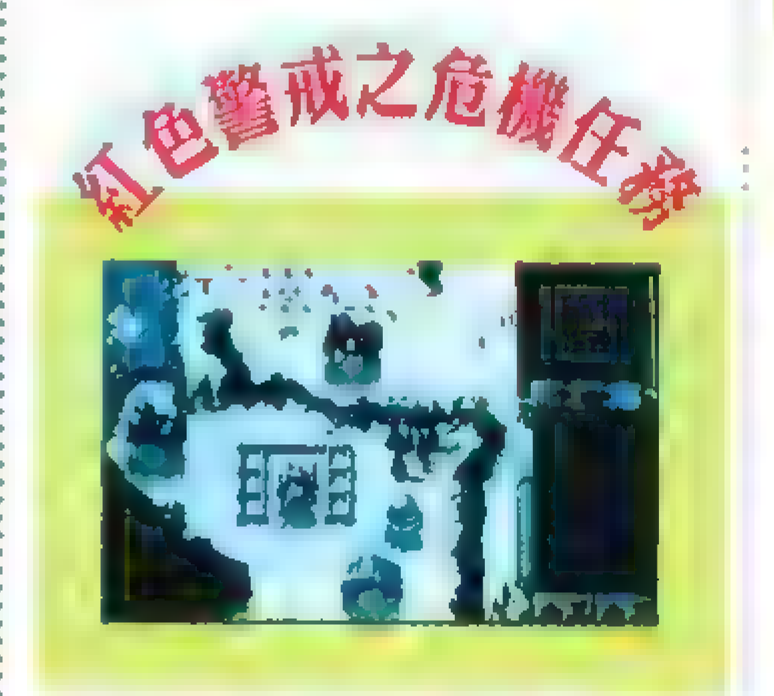




後面，當玩家不小心破壞目標就算任務失敗。

四、藍波任務：聯軍第四任務即屬此類，我軍並不能生產部隊，全靠坦雅一人作爲主力完成任務，由於被護送的對象沒有攻擊力，HP更是少的可憐，所以在執行這種任務時，總是會讓人相當緊張，對於喜歡打游擊的人，相當喜歡這種任務。

不過這個遊戲有一點相當讓筆者怨恨的，那就是新兵器不夠



多，共計十六個任務（聯軍八個加上紅軍八個），從頭到尾只看到一種新兵器，而且不能夠生產，那就是紅軍的電光車（簡而言之，電光塔的會走路版），就算是玩家選擇紅軍的任務，也大不了是一開始就給個幾台，而聯軍的新兵器則一直找不到，不知道是根本沒有設計還是藏起來（筆者個人覺得比較有可能是後者，因爲筆者在玩紅軍任務時，有時會有莫名的笑聲傳來，而建築物就在不可能的情況下被炸了，而

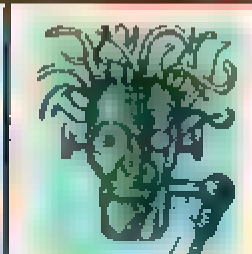


且各位還記得恐龍公園的故事吧！）。不過，由於片子裡增加了不少連線對戰用的地圖，各位不喜歡屠殺電腦的玩家（或者是剛好相反），不妨趕快試一試，有些還滿有趣的。在終極動員令二還遙遙無期的現在，讓我們一起用這塊資料片，來度過這段漫長的等待吧！

群英會審 VER 2.1



遊戲大致上與主程式片的內容並無二致，只是多了兩國合計共16個關卡以及許多更難完成的任務，喜愛C&C系列的玩家可以試試。





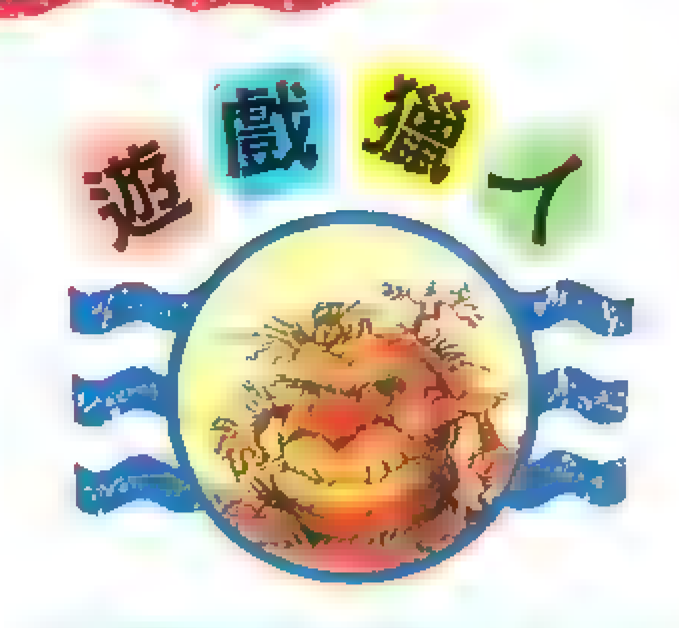
以資料片而言，16個關卡設計稍嫌少了點，讓人有意猶未盡之感，若能加入新的軍種或武器相信會更臻完美。



紅色警戒的資料片，在難度上更加提高，建議玩家先熟悉紅色警戒之後再來嘗試；另外資料片中提供了不少連線對戰用地圖，讓喜好對戰的玩家過足了癮。

國外發行	VIRGIN
國內代理	第三波
遊戲類型	戰略
發行版本	光碟
使用平台	WIN95/DOS
適用機型	PENTIUM/486/66
記 憶 體	8MB
支援音效	U/S
顯示模式	SV
操作界面	M/K
密碼保護	無
遊戲售價	720元
測試配備	P-90、16MB RAM、8X CD-ROM、SB16、S3

REVIEWS



本文作者／潘得龍

這款由Melbourne House公司所製作的『絕地風暴』一般稱之為KKND，這是因為它的原文名字是 KRUSH, KILL AND DESTROY，意思是破壞、殺戮與摧毀，聽起來就讓人感覺血腥味道十足，而這也正是這套遊戲所想要表達的特色之一。





KKND的故事背景被設定在未來的時空中，科學的發展造成了人類的浩劫，人類毀滅了自己的生存環境－地球，在存活下來的地球人中，一部份躲進了地底，稱為「生存者」。另一部份留在地球表面的人，由於基因突變而成了變種人，稱為「進化人」。經過六十年之後，生存者想回到地面上開發新的資源，這時候在他們的心中有個想法，那就是「消滅那些在腐化大地上的怪物（進化人），那些骯髒、惡臭、死屍般的動物。」另一方面，進化人認為自己是進化的優秀種族，那些住在地底下的生存者則是好戰的種族，因此進化人覺得有義務保護地球僅剩的資源，來避免地球的第二次浩劫。因此，一場不可避免的戰爭就這樣開始了！

在遊戲中您可以自由地選擇這兩種不同的角色，生存者是藍



軍，進化人則是紅軍，這和大部分的戰略遊戲一樣，您可以依照自己的立場作選擇。玩過「紅色警戒」的玩家都知道遊戲中的第一要務是開發礦場，那麼這回在KKND中要開採的是什麼呢？是石油，沒錯！就是黑黑的石油。在遊戲中，您只要看到地上有著黑色並且冒泡的液體從地表流出



，那就是可以開採的資源了。事實上，KKND的遊戲型態和WESTWOOD的紅色警戒是非常相似的，都是搶奪資源、生產武器、最後殲滅敵人，不過KKND在故事背景方面則具有更不受限制的幻想空間。

KKND的操作界面相當方便，遊戲進行中的功能鈕被合適地安排在螢幕的右側邊緣，而且大小設計地相當理想，並不會佔據



戰場的空間。另外在生產建築物、武器與軍人方面，遊戲提供了更簡便的操作方式。例如，您如果想要蓋個修護站，只要選擇修護站的按鈕，然後直接將游標指向所想要建造的地點，之後就可以不用再去管它了，遊戲會自動地根據您目前資源的多少來建造

，建造完成之後，便會自動的產生功能，非常方便。在武器與戰士的生產，您想要生產多少的數量，便只要在按鈕上用滑鼠按幾下就可以了，超過九次的話，就是無限生產（當然得視您目前的資源多少而定）。所有的功能鈕都能一次在螢幕上顯示出來，並且利用次選單的方式安排，不需要再上下捲動選單，在操作上可以說是相當方便。

值得一提的是，KKND已經被國內的遊戲代理公司引進並且完全中文化，中文版的KKND可以說是中文化的非常徹底，其中包括遊戲內容所有可翻譯成中文的文字，以及配音和遊戲手冊等，絲毫看不到也聽不到原文。可見遊戲代理公司在這方面下了相當大的功夫，這是非常值得激賞的，尤其在配音方面，聽起來讓人感覺音質相當地清晰，也感覺蠻自然的，相信有不少年輕玩家，或是對英文有與生俱來的排斥感的同學，是個好消息。

不過，文字翻譯的品質方面則是令人不敢恭維，尤其手冊方面有些譯文在筆者讀了二、三次之後還是一頭霧水，不太能夠明白究竟要表達什麼。另外在配音的內容，聽起來也怪怪的，說話的語氣倒是有點可愛，不太像虎虎生風的戰士，反倒是蠻斯文的（這好像和KKND的原文有點違背）。

另外，在改成中文版之後，有件很奇怪的事，那就是在中文版的遊戲中好像少了一個選項，原本英文版的遊戲中有個任務簡介的選項（Game Brief），在中文版中卻消失了，不知道是什麼原因？

音效方面算是不錯的，遊戲音樂大部分以搖滾的樂風為主，頗能與遊戲的氣氛配合。遊戲的美工表現也在水準之上，人物、建築、武器都相當精緻也頗有創意，地面景物設計像山川、河流



、石頭感覺蠻自然的，在SVGA的顯像下，這些場景都很清楚。在戰場上也可以看那些舊時代所留下來的廢墟，與自然的景物融合在一起，倒是呈現了一種淒涼的氣氛。

在過場動畫的表現筆者認為並不突出，只能說是基本地交代了劇情而已。電腦AI的表現算是蠻聰明的，如果敵方看到您在某個地點有強大的火力，就不會攻擊。或是雙方人馬交戰中，如果突然您指定了大批援軍前往支援



，敵人也會趕緊撤退。

畫面的捲動相當地流暢，在人物繁多而且戰事激烈的時候，螢幕也不太有有遲滯的現象，不過筆者的顯示卡是 4MB RAM，至於在一般1MB或是2MB的顯示卡上跑起來如何就不清楚了。此外KKND所支援的網路功能有IPX、Modem及NULL Modem方式的連線，沒有 Internet 的連線功能則有些可惜。

整體而言，這套遊戲的表現相當不錯，在人物與物品的創造的可塑性相當高，美工、音樂、AI與操作界面都有水準以上的演出，至於過場動畫與任務的複雜性方面則可能無法滿足那些要求較為嚴苛的玩家。基本上，對於那些已經玩過了所有的戰略遊戲，目前正在擔心沒有新的即時戰略遊戲的玩家而言，KKND是很好的選擇。最後要說的是在中文化的譯文內容方面，在品質上則真的需再加強，免得看的明明是中文手冊，卻還要「猜測」其中的含意，那就真的有失廠商其原來的美意了。

群英會審 VER 2.1



是一款中文化得相當徹底的即時戰略，如此完全的中文化對玩家來說不知是好是壞，不過從遊戲中部份的配音來說，似乎頗具娛樂效果，至於其它部份的表現則是頗具水準。





對於改版遊戲中文化CYBER只能說目前國內有關語音部份的中文配音，除了讓遊戲感覺全失之外，還增加了不少爆笑、逗趣的笑果。



以末來地球兩種族之爭為背景的即時戰略遊戲，在聲光效果及架構方面的表現頗佳，可自動生產的設計更是令人讚賞，只可惜中文譯者太過執著於原文字面涵意，譯出的品質有些慘不忍睹。

國外發行：EA
國內代理：美商藝電
遊戲類型 即時戰略
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：P-66
記 憶 體：16MB
支援音效：WIN96相容卡
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無遊戲
售價 780元
測試配備：P-133、32MB RAM、S3Trio64+、SB16+ MAUI、8XCD-ROM

REVIEWS



本文作者／Stephen



星戰總動員



在最近市場一片即時戰略遊戲風潮的時候，我們玩過了戰車作戰的經典鉅作－紅色警戒、魔幻法術的魔獸爭霸2等等的王牌遊戲，在市場一片熱烘烘時，居然一直以出動作遊戲出名的Gt Interactive公司也推出了一套以太空戰鬥為主題的即時戰略遊戲－星戰總動員，遊戲市場真是大風吹，曾幾何時3D DOOM LIKE遊戲還是市場的浮濫熱門作品，但今天各設計公司又將興趣轉為即時戰略遊戲，不知多久後，消費者又會倒盡胃口，底下我們就來看看星戰總動員是一套有創新的即時戰略遊戲還是抄襲之前的拷貝作品。



星戰總動員的故事背景主要是描述宇宙間的四大種族原本和平共處，共同使用著彼此不同需求的資源，但有一天他們發現其實另有一種珍貴材料卻是四大種族皆所需時，這四大種族終於爆發出資源爭奪戰了，在四大種族你攻我伐彼此削弱實力的同時，宇宙中另一新新勢力Narvek，他



竟同時擁有原本四大種族的科技發展，也因此四大家族被個別攻破近乎滅亡，這時他們終於決定互相合作成立一宇宙新勢力－星際聯邦（Star Command），並且彼此互相交流科技為了宇宙的和平而奮戰。

星戰總動員與以往的即時戰略遊戲相當的不同，首先在進入遊戲時你可選擇任一家族，相對的你就必須盡量收集此家族所需的資源，這種資源在宇宙中相當



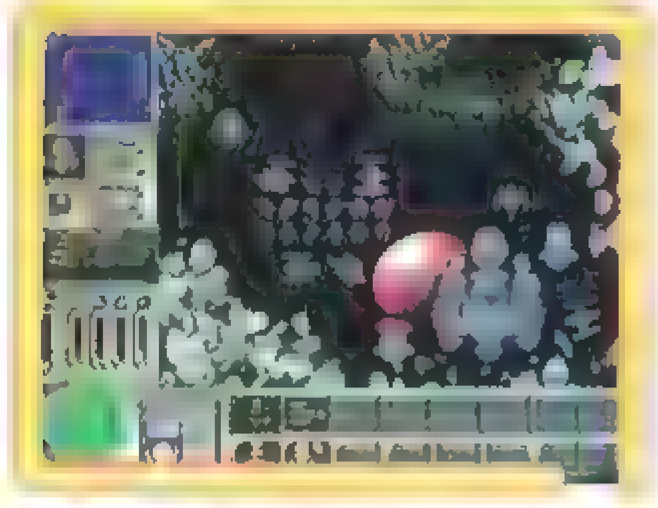
的多，同時也沒人跟你搶，而電腦對手竟完全無收集資源的動作，彷彿無性生殖一般一開始就擁有為數眾多的戰船、戰機，而身為玩家的你每生產任何機件，除了自己家族的資源外，尚需要一種相當珍貴相當稀少的核心材料，這種材料除了一開始擁有一些外，以後就只能從爆炸的戰機或砲塔中收集，而收集這些資源材料的工具竟也只是你唯一擁有的探險者號飛碟。



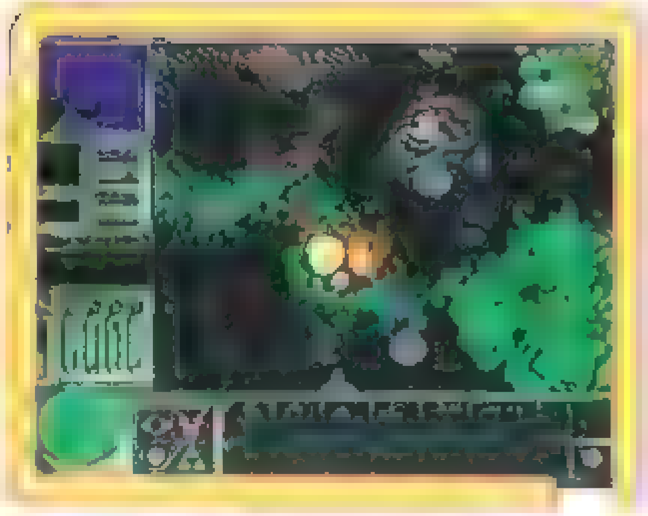
探險者號在遊戲中經常免不了需要深入敵陣搶建一番，而遊戲地圖的設計，在某些地方你必須生產時空互換機，將戰鬥機與一些砲塔互換位置，如此才能進入一些封閉地區，無形中增加了不少難度，遊戲中有一項相當好的設計，就是每架戰機或飛碟均有防衛力（生命力）、引擎力、產能力、控制力等四種數值，防

衛力是最重要的一項指數，防衛力歸零時會爆機而亡，而引擎力越低移動越慢，至於產能力降低時，則每次收集資源或材料均需較長的空檔時間，而控制力則影響機體操控但不太明顯，這樣的設定使得太空戰略遊戲表現出他與一般即時戰略遊戲相當大的不同處。

　　而遊戲中的小戰略地圖、機體照片、各能力指數也以條狀圖表示，同時並有一小視窗說明戰機的功能，左下角的大綠色按鈕則是生產各項設備戰機後，復原生產力的等待時間表示，這些部份基本上已言與紅色警戒或魔獸



爭霸也差異不大，不過遊戲中另一不同處就是，任何家族進行時你皆可同時生產，就是必須將探險者號停靠在科技研究艦旁，時間過後就可學得新科技能力，這樣設計的好處是一開始就可學到所有的新科技。可惜的是遊戲中的戰機設計比起紅色警戒或魔獸爭霸的兵種設定就顯得較無新意一些，但其中有一種類似ID4飛碟的機型，可在升級後擁有三架



小飛碟遠距離攻擊，更棒的是，它可使一些敵機變為我方的戰艦，在這部份筆者相當肯定遊戲公司的創新，但在戰艦設計上若能多一些更新的創意，比方說類似卡通宇宙戰艦的衝擊砲或太空跳躍飛行等等，似乎更能吸引玩家投入此遊戲的瘋狂心情。當然玩者可千萬別小看遊戲中的AI，在這遊戲中敵人表現出了相當狡猾的一面，但似乎在主動攻擊上還是相當的保守，如何善用各關卡間的空隙搭配攻擊往往會是致勝的關鍵。遊戲中另一優點就是在廣大的宇宙圖裡，可自己選定前進的區域，在必要時還可返回原區域收集一些資源，算是自由度相當得大。



　　本遊戲的操控支援滑鼠，但不知是遊戲設計的疏忽還是故意的，某些功能必須要搭配按鍵，比方說在這一關建了砲塔之後，往下一關卡時就可將此砲塔自爆，回收其珍貴的資源與建設材料，這些材料你一定要盡量收集，否則有一天會產生資源滿滿，但關鍵性的建設材料卻不夠的情形，而任何建設均需資源與建材兩



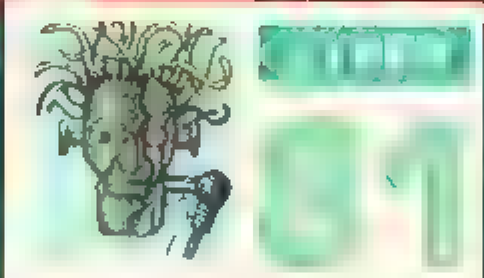
種物質，所以玩一陣子之後，就必須按ctrl再加上滑鼠使其自爆，老實說有些不便，至於遊戲的音效與背景音樂上表現尚可，但語音上則配合四大種族而有不同的發音，比起魔獸爭霸的幽默和紅色警戒的真實，星戰總動員顯然還有更大的發揮空間。

　　另外本遊戲也具備了完整的網際網路或區域網路對戰的功能，可能會有一些玩家以為它很類似紅色警戒或魔獸爭霸，事實上玩起來的感覺完全不同，加上難度稍高一些，因此筆者建議這遊戲還是較適合即時戰略遊戲迷，至於對新手而言還是稍嫌困難度高了一些。

群英會審　VER 2.1



　　將熟悉的即時戰略搬到外太空上演的遊戲，其中電腦敵人的AI表現得不錯，玩家可享受到鬥智的樂趣，另外在操作介面上可能略為不便。



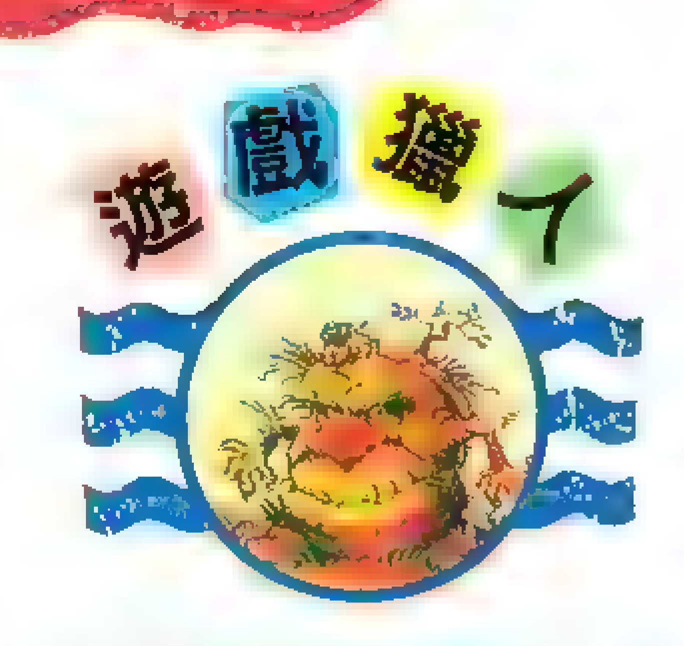
　　在同類型遊戲中，風格雖非十分突顯，但也算特別；機體設定數值增加成四項，無形中增加了控制的困難度，因此整體的耐玩度較其他同種類遊戲高了一些。



84

　　以太空爭霸為背景的即時戰略遊戲，在關卡進行的方式上有相當大的突破，玩家可以任意回到以往的戰場收集資源，而四種屬性的設計，更有戰術上的運用空間。

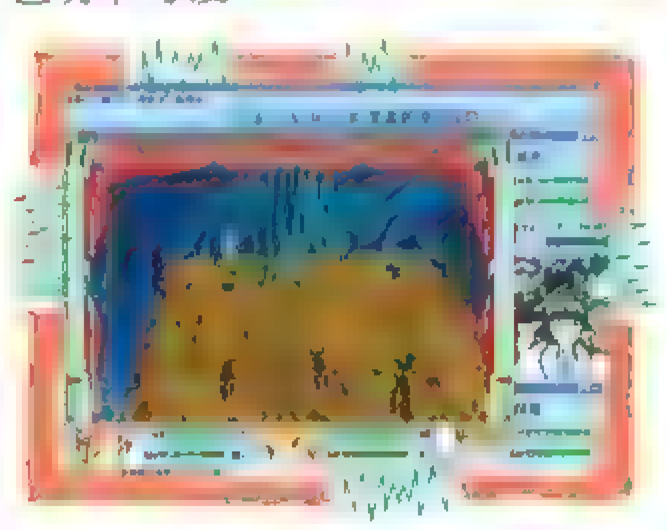
國外發行：GT Interactive
國內代理：美商新美
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 DX2/66
記 憶 體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：未定
測試配備：P-133、16MB RAM、SB16、S3、8X CD-ROM



本文作者／ALEX

在這個世界尚未遭到科學文明所侵蝕的年代，寄宿在寶石之中的精靈，這種被稱之為「魔法」的神祕力量，緊密地牽著各種族的命運。正所謂水可載舟，亦能覆舟，如何防止具有主宰力量的魔法石落入別具野心的人士手中，構成了這個以遊戲主人翁里克為核心的故事主軸。

雖然遊戲採的是單線劇情，但在情節的發展上卻頗為緊湊，極少冷場。人物個性鮮活，更教人印象深刻。平易而活潑的對話，對於人物個性的塑造幫助不小，除了顯見原創者的功力之外，負責翻譯改版的「銀狐工作室」也功不可沒。

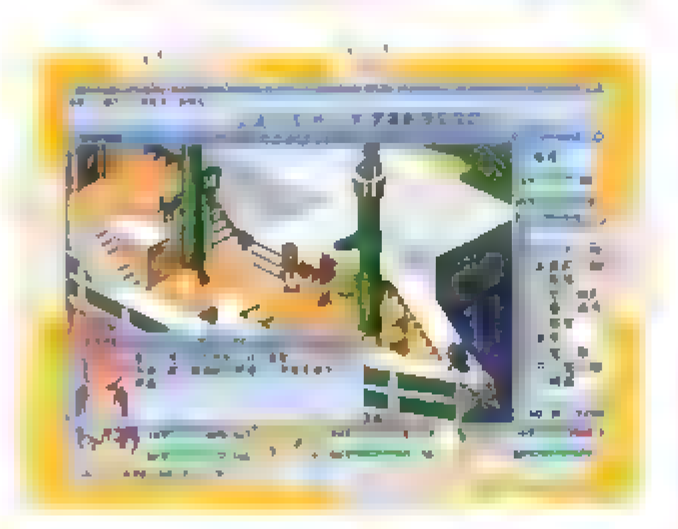


由於使用WIN95平台，所以在操控方面異常簡便，玩家還可以任意佈置專屬的遊戲桌面。例如隨意安置各視窗的位置，取得一個美觀而便利的遊戲環境。拜95平台之賜，遊戲畫面可以支援到1024×768的高解析度。不過，「玩」過95的人都應該知道，在這個解析模式下，所有的「物件」都會在桌面上相對縮小。同樣的，採用這個SVGA模式，遊戲的各個視窗雖然精緻度提高，但卻「清瘦」不少。更惱人的是，遊戲的主視窗不管處於何種解析模式，它都是不可放大的。因此，在1024×768的模式下，遊戲的主視窗顯得很傷眼力。



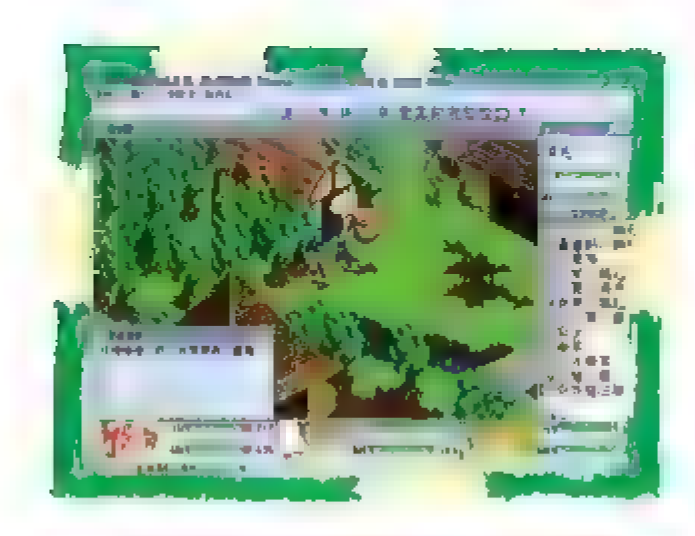
如果選擇640×480的話，主視窗是變大了，但是畫面裡的顆粒也變得明顯。所以，要是玩家的顯示卡沒有支援上的問題，建議您折衷一下，將解析度設定為800×600，這麼一來，遊戲的主視窗不致對眼睛造成負荷，而且也能享受到精緻的遊戲畫面。

除了主角里克之外，隨著遊戲進展，玩家將先後有五個對象可加入隊伍，這些長得頭大大的人物造型頗討喜逗人，而且任何隊員都可以指派為隊長而代表隊伍遊走於地圖中，自由度很足夠。加上遊戲中為數不少的小動畫，玩家更可以領略到各個人物不同的神態與細膩的動作表現，其中尤以戰鬥時為甚。



「魔」片的戰鬥畫面很有新鮮感，所有上場人物都出現在同一擂台上，敗戰之人若非倒臥擂台，就是掉到擂台下。而且戰鬥視窗提供有多種視角選擇，玩家更可依所好選取固定的視角觀賞刀光劍影的動畫效果。要是玩家的機器負荷得了，強烈建議選擇「自動視角」，這個選項會使得戰鬥畫面更有看頭。因為在整個戰鬥過程中會不斷的隨著人物動作而自動轉換最佳的視角，而且採取的是類似電影連續運鏡的手法。這個部份的表現，頗有大型快打電玩的氣勢。





戰鬥系統有個很大的敗筆，這個敗筆又嚴重的損及遊戲的主題。既曰「魔石」，想當然耳，在魔法力的表現應可預期才是，但遺憾的很，遊戲在法術方面的表現卻是乏善可陳。戰鬥時能夠派上用場的法術原就有限，而攻擊性法術的傷害力卻更低得可憐，說白一點吧，如果您一劍可以使單一怪物遭到三、四千點的傷害而斃命，您還會在意平均造成三、四個怪物幾十點傷害的法術攻擊嗎？自從「看破」這一點之後，索性捨棄法術不用，乾脆直接揮劍動刀還來得比較痛快。莫非是草民會錯意？遊戲主題原本點明的就是「神劍」的部份？

「魔」片較為麻煩的一環正是存檔的功能，除了在旅館休息可兼存檔之外，只能仰賴那些散落於迷宮裡的寶石了。所幸遊戲中的迷宮不是很複雜，雖然行動因而受限不少，但還不致於「翻臉」。可是也有例外的，當您大老遠瞧見一顆金光閃閃的寶石而興沖沖的湊上去，卻發現它只能恢復HP和MP，那種心境就只有求婚遭拒的人才體會得了。草民因為「婉拒」別人的經驗日增，所以很能夠感同身受…。（編按：應是「被婉拒」吧！）

遊戲音樂在個人偏好取向下，沒討到什麼便宜，倒是音效部份較為突出。光是腳步聲就讓草民亂感動的，走在一般地板或草地、沙石等等場景都有截然不同且極逼真的效果，而且設定上極為準確無比。曾經不信邪而很用力的想找出亂子，但卻發現，即使是大地圖上的一小截木橋，音效也沒輕忽它的存在。

這款遊戲裡最具「不確定性」的當屬古公收集簿了，這本收集簿計有十頁，每頁可集二十個古錢幣，亦即在偌大的遊戲場景中隱藏有兩百個古錢幣，而且擺放位置並無脈絡可尋。一般場景的木桶、木箱較有可能找到，但是柱子、城牆、石堆、山壁也都有古錢的蹤跡，甚至於最不可能的地方偶而也會有驚喜，例如大地圖中的臨海一隅。

上述的情況下，若想收集齊全兩百個古錢，除了搜遍每個方寸之地外，似乎沒有其它的捷徑。這個工作在感覺手臂肌肉快要



拉傷之前就放棄堅持了，即使不累人也十足是個苦差事。一直到起稿時猶不能確定，即使收集齊全又能有什麼影響呢？無非是滿足一下虛榮性的成就感吧？！但是別忘了，玩遊戲是希望能從中



得到樂趣，不是來受苦的。

玩了這麼久的遊戲，最無法忍受的就是虎頭蛇尾的作品。「魔」片的整體表現倒也中規中矩，偶有令人耳目一新的神來之筆，可是到結尾時卻完全走了樣。撇開遊戲結束得讓人措手不及外，光是那場與札依多的終極之戰就足以刷新草民的多項個人記錄。包括近一小時的戰程和生平頭一回在戰鬥中打起瞌睡…。

札依多倒不難解決，棘手的是他身旁那隻怪物，不管裝備任何武器，每次攻擊只能造成二、三十點的傷害，而法術更低，只有個位數…若想以此方式彰顯大魔頭「很不好打」，那真是緣木求魚。事實上，這個作法對於遊戲成績所造成的殺傷力已不言可喻了。

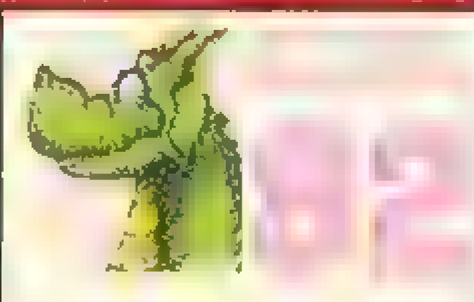
群英會審 VER 2.1



鮮艷討喜的人物造型、生動活潑的人物對話，使得遊戲角色的個性躍然紙上，再加上無懈可擊的音效，若不是結局的虎頭蛇尾，應是一款相當不錯的作品。



戰鬥視角自動切換之功能，讓遊戲中的戰鬥場面動感十足，比詳盡的中文化訊息，更加強了遊戲的親和力，讓玩者可深入劇情之中，體驗箇中精華。



經中文改版的日本PRG，多視角轉換的3D戰鬥是本遊戲的最大特色，而其它畫面的表現也頗不錯；不過戰鬥時的法術威力不足，以及一些數據上的不平衡，使得遊戲評價降低。

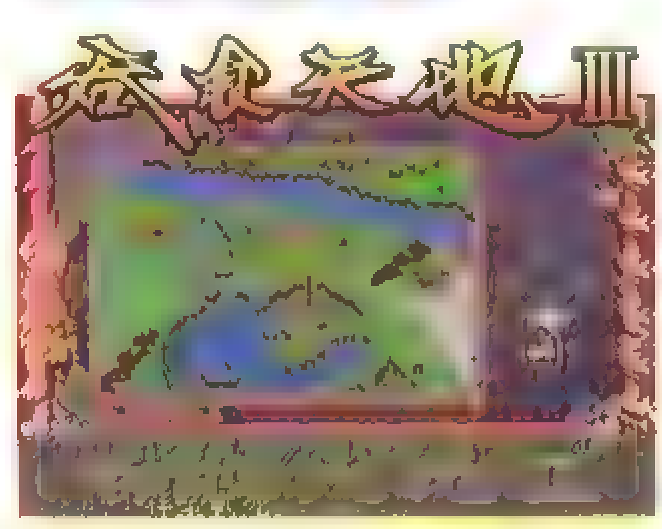
國外發行　CYBELLE
國內代理　新意
遊戲類型　角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66
記 憶 體：16MB
支援音效：WIN相容卡
顯示模式　SV
操作界面　M
密碼保護　無
遊戲售價　800元
測試配備　P-166、32MB RAM、AWE 32、12X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／米　克

打從日本KOEI的〈三國志〉引進國內至今，國內上市過的三國遊戲大約已有數十套了。任何一種流行總有消退的時候，像前幾年當紅的3D射擊遊戲，目前就已經不再吃香了，然而三國遊戲在國內這個狹小的市場上，卻可以連續發燒個七、八年，實在是個相當怪異的現象，不知道有沒有人有興趣想研究一下原因。不過即使三國是一個相當好賣的題材，爲了避免讓玩家感到厭煩，廠商也是不斷地推陳出新，以不同的類型來刺激玩家的購買慾；所以現在市面上的三國遊戲已經不再只有回合策略遊戲一種，動作類、RPG的三國遊戲在市面上也早已出現了，現在比較熱門的三國遊戲，大概就要屬RSLG與即時戰略兩種了。



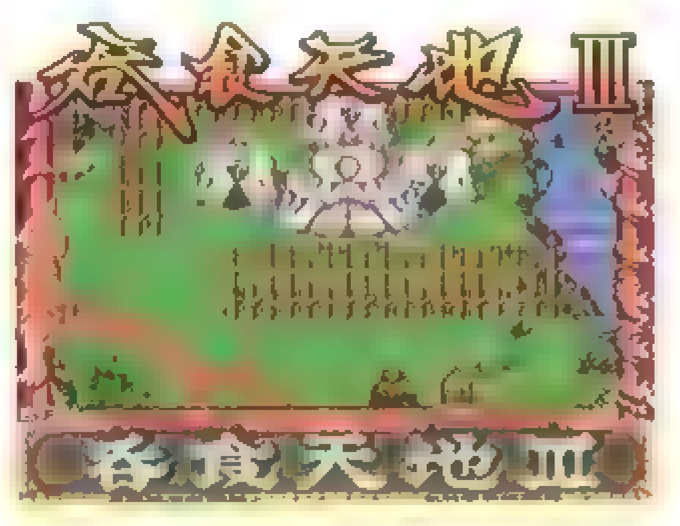
在〈呑食天地〉系列前兩代都是以RPG的方式來進行三國遊戲的情況下，〈呑食天地Ⅲ〉採用了新的嘗試，改以RSLG的型態來進行三國的爭霸戰。雖然本遊戲的型態與〈三國志英傑傳〉及〈孔明傳〉有點類似，但是內容上卻有不小的差異喔！

在一代、二代都只以劉備爲主角後，〈呑食天地Ⅲ〉這一次終於也提供了孫權與曹操讓玩家選擇，讓玩家能夠嘗試完全不同的攻略樂趣。玩家在選擇扮演的



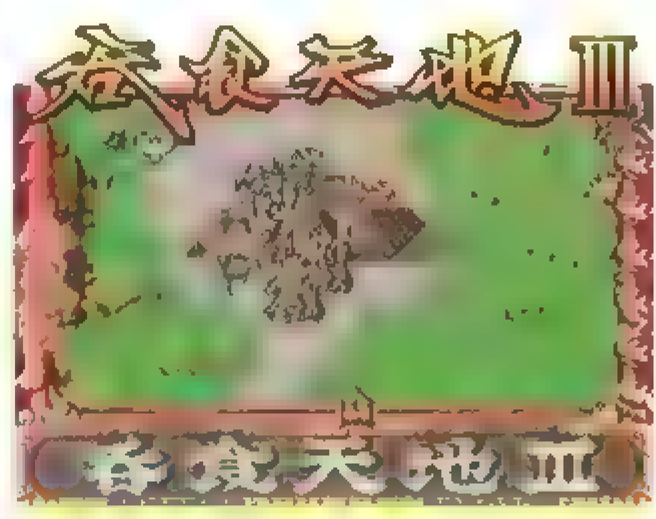
人物後，就要開始在各城之間打探消息、購買軍備、延攬人才；爲了達成過關的目的，打倒地圖上多數的敵人是您通常需要做的，在某些任務中，找出藏在地圖某處的玉璽，也會是過關的必要條件。

有別於〈英傑傳〉與〈孔明傳〉的地方，在於本遊戲除了有相當多樣的特殊攻擊與計謀外，還加入了各種攻擊與防禦「陣型」的設計。特殊攻擊是採用消耗體

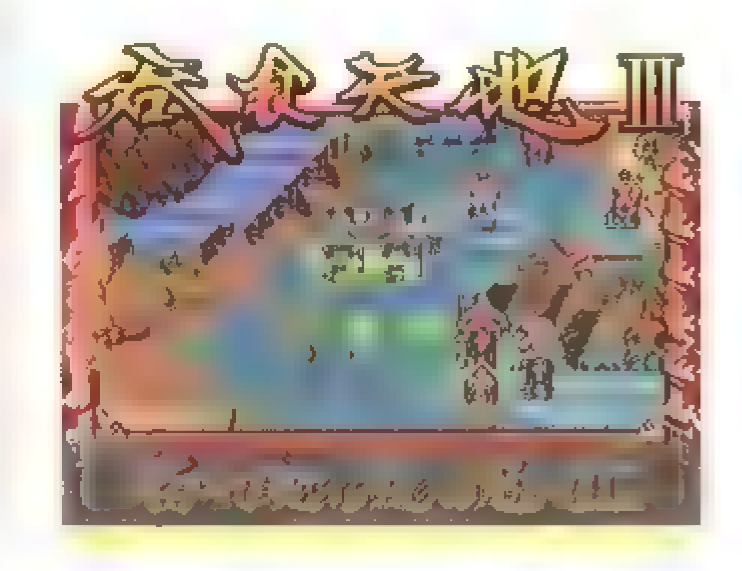


力的方式來攻擊敵人，可選擇的招式受到人物的武器與等級影響而有所不同。在陣型方面，本遊戲共提供了十八種陣型供玩家擺設，這些陣型各有它們的特色，有的可以增加攻擊力，有的可以增加防禦力，有的則是攻擊與防禦並重。

筆者覺得本遊戲最令人印象深刻的地方，在於使用者介面相



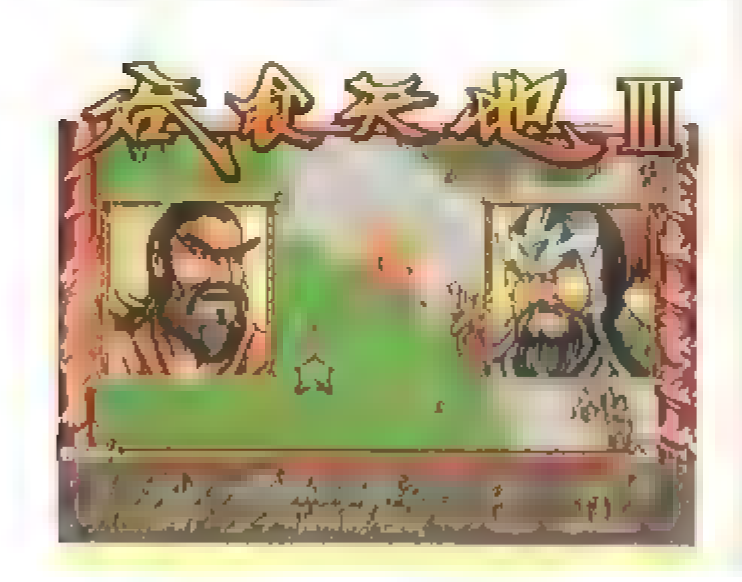
當地有親和力。遊戲雖然需要滑鼠才能操作，但是卻提供許多相當實用的熱鍵，使玩家操作起來更加地方便。爲了讓玩家可以更容易地移動多數的部隊，遊戲中還提供了「跟隨」與「群組移動」的設計，使部隊可以自動向某個特定地點前進，讓玩家省去了一個個選取後再移動的程序。此外，當地圖上的敵人全部都消滅後，玩家還可以使用特殊的城鎮命令，讓人物迅速地移往地圖上的



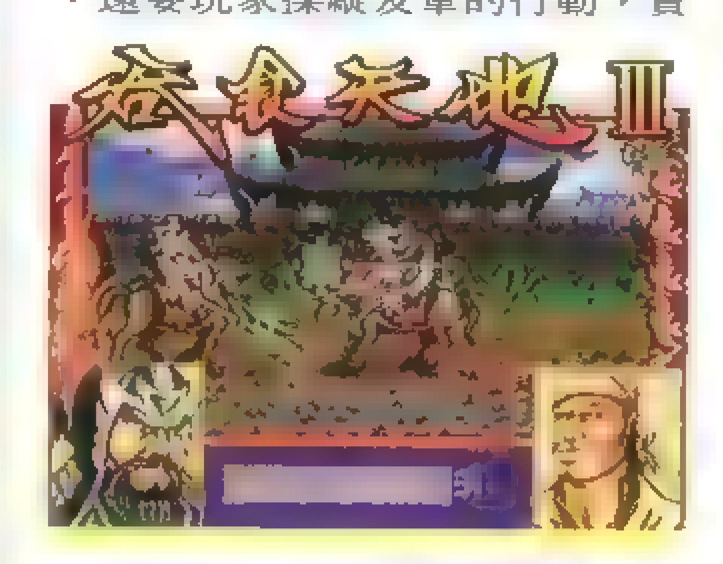


任何一個城鎮或村莊，省下在地圖上移動的時間。

至於本遊戲最大的問題，則是不夠緊湊。就一般回合制的RSLG而言，一場戰鬥的長度應該都在三、四十個回合左右，很少會超過五十個回合的；但是〈吞食天地Ⅲ〉卻剛好相反，筆者發現即使不練功、採用速戰速決的方式來進行遊戲，卻常常要花上近百個回合才能打玩一場仗，只有某些非常特殊的關卡才能在一、二十個回合內結束。會造成這種情況的原因，在於戰場地圖過於龐大，使得不少回合數都浪費在行軍上面；還好本遊戲有提供群組移動的功能，否則光是走路就可能會讓人走到抓狂了。此



外，筆者覺得遊戲中的友軍要是能夠由電腦自行操作的話，相信也可以為玩家節省不少時間，因為在友軍無關戰役勝負的情況下，還要玩家操縱友軍的行動，實



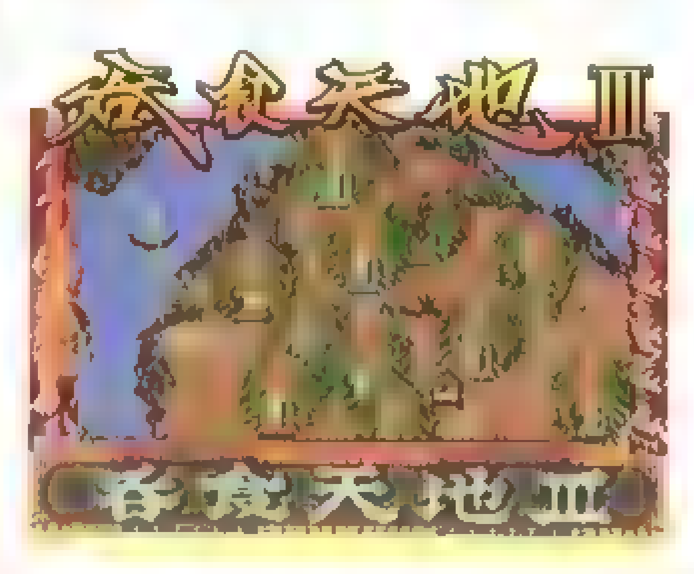
在顯得有點累贅。

雖然本遊戲比較類似RSLG，但是某些時候玩家仍得像玩RPG一樣到處問訊息，但是由於城鎮數目不少，所以玩家可能會漏掉一些重要的對話，導致遊戲卡住，要是遊戲能將對話中重要訊息用不同的顏色表示，或是提供『重玩本關』的功能，應該可



以降低發生卡住的機會。

最後在來看看〈吞食天地Ⅲ〉的聲光表現吧！在畫面的表現上，從比較大張的人物的畫像上可以感受出一股粗獷豪邁的畫風，但是由於本遊戲的解析度不高，地圖上的人物造型就顯得不夠精細，而且看起來有點腫腫的感覺。筆者仔細觀察過後，發現設計人員實在相當地細心，除了戰鬥的動畫會隨武器與招式的不同而有所變化外，地圖上還不時會有各種天候的變化；當候鳥飛過畫面的時候，甚至還可以聽到鳥叫聲，實在非常有趣。此外，當玩家選擇觀看指令的時候，左下角的小人圖也會不斷有動作出現，



這些小動畫的設計，使得本遊戲增加了不少趣味性。在音樂音效方面，本遊戲的音樂並不是非常突出，但是音效倒是相當地豐富。

整體來說，〈吞食天地Ⅲ〉並沒有什麼很嚴重的缺點，而且介面不錯，是一個讓人玩起來不會覺得『很累』的遊戲，唯一值得改進的地方，就是不夠緊湊。如果您是個RSLG的喜好者，〈吞食天地Ⅲ〉是頗值得您一試的！

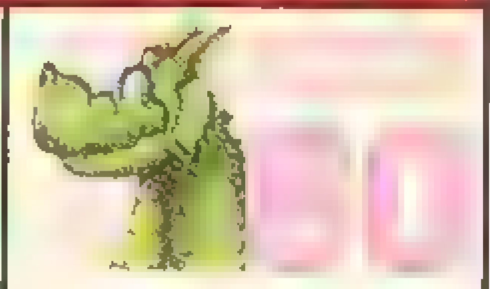
群英會審　VER 2.1



三國熱會燃燒到何時呢？這應該是大家都想知道的一件事吧？在這款三國遊戲中的人物及背景畫面、音樂、音效各方面都表現不錯，有興趣的玩家可以試試。



遊戲畫風粗獷豪邁，讓每位三國英雄看起來都非常地“豪邁不羈”，整個遊戲過程中，較令人可議之處，在於戰役回合太過冗長，易讓人有厭倦之感。



以三國為背景的戰略遊戲，跳脫一、二代仿冒的陰影，以全新的介面表現出自己的風格；雖有格局過大，部隊過多而略嫌鬆散繁雜，但整體而言仍不算太差。

設計公司：智冠
發行公司：智冠
遊戲類型：RSLG
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX以上
記 憶 體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：720元
測試配備：P-75、16MB RAM、SB PRO Ⅱ、6X CD-ROM

REVIEWS

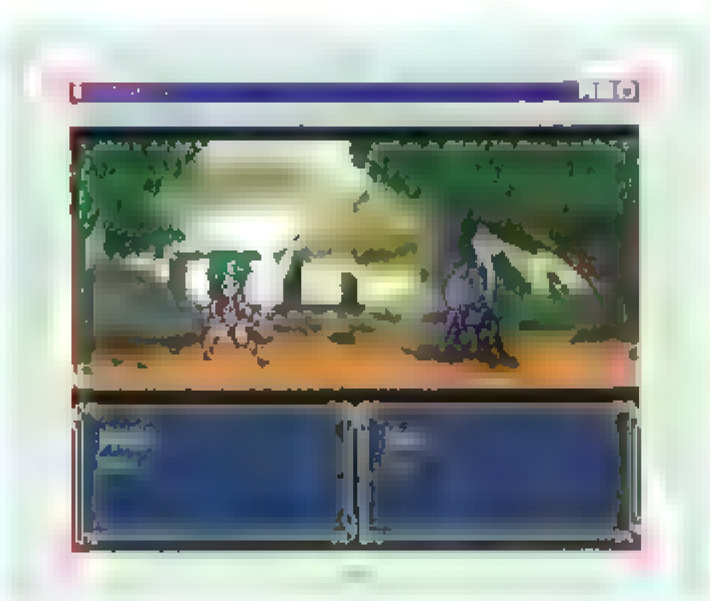




本文作者／HAKKA

提及「古大陸物語系列」，在國內曾經由松崗代理發行過第一、二代，相信玩家還不致陌生才對。據代理公司表示目前第三代正在中文化當中，相信不久之後，即能上市。不過由於TGL已於臺灣設立台北分公司－日商帝技爺如，因此第四代以後，即會由TGL自行改版發行。

古大陸物語系列，一直都是TGL的代表作品，在日本發行時都有不錯的銷售成績。一套遊戲



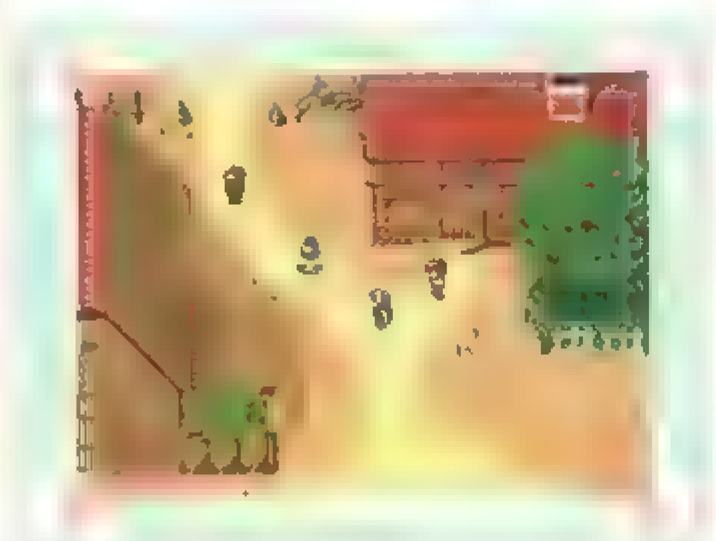
能發行到第八代，相信並不是公司的執著使然，而是經過市場嚴格的考驗與洗禮後的最佳驗證，目前也只有「創世紀系列」、「巫術系列」與「太空戰士系列」能與之匹敵，因此稱它為長青樹也不為過。而本此要評鑑的「勇者鬥狂神」，正是古大陸物語的第八代，也是這部系列的最新作



品。

首先在安裝方面，由於遊戲只支援Windows 95作業系統，所以在安裝的過程中，免除了DOS作業系統下所需要的繁瑣步驟，因此在安裝的過程中拜Windows 95所賜，自然是十分順利。

遊戲的舞台背景由三個不同文化與風格的世界所構成，劇情發展分成四大部份，共三十個關卡，劇情的交待則會出現在關卡



與關卡之間。遊戲完成第一部份後，玩者即可以選擇先進行第二或第三部分，雖然說遊戲的進行順序能讓玩者有所選擇，但筆者認為並不具任何意義，如果在此劇情交接部份，能因玩者的選擇而有不同的發展，以致有不同的結局，選擇的效果才能在此彰顯出來。

秉持「古大陸物語系列」一貫的傳統，勇者鬥狂神的戰鬥模式並無創新之處，敵我雙方交戰時即展開戰鬥視窗，讓雙方進行



攻防，方式類似於玩家所熟悉的「天使帝國」，角色在攻擊、防禦與受傷時都有其招牌動作，表情大多逗趣非常，讓緊張的戰鬥過程，平添不少輕鬆的氣氛。不過由於次數頻繁，讓有趣的戰鬥動作也變得無味，因此筆者通常在看過幾次後，都會將此項功能關閉，以增加攻略過關的速度。此





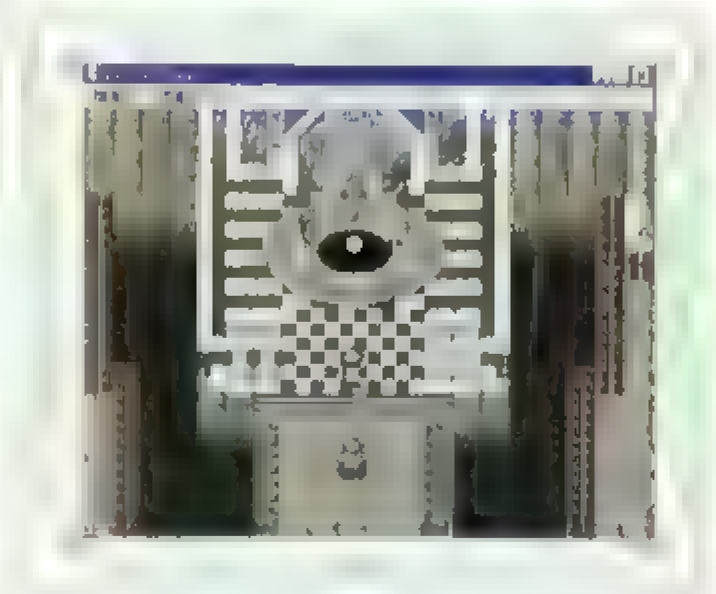
外在角色能力設定方面，勇者鬥狂神捨棄了已往的魔法系統，而以特殊技能取代，遊戲中的我方角色，每一位都有一項獨有的特殊技能，如果玩者能熟悉敵方的攻擊方式（分爲直接與間接），再配合特殊技能的運用，相信對過關會有相當大的幫助。

不同於一般RSLG，遊戲中較爲特別之處，在於道具與武器並非由道具屋購得，而只能由固定的關卡中出現的蒙古拉商人處取得。由於武器的昇級與藥品的購買並不如其他同類型遊戲簡單，因此在角色的能力提昇上也較爲不易，無形中增加了些許的遊戲難度。



操作方式部份，由於在遊戲在Windos 95的環境下進行，因此滑鼠便成了唯一的操作工具。用滑鼠當主要操作工具並無大書特書的必要，不過偏偏它是筆者第一個認爲滑鼠右鍵使用頻率過多的遊戲。遊戲中角色的所有動作與資料查詢都必需透過右鍵叫出選單，再用左鍵確定選擇的項目，因此筆者在初期進行遊戲時老覺得礙手，玩了好一陣子才習慣這種操作方式，還好遊戲的戰鬥不是以即時的方式來表現，否則鐵定會手忙腳亂。





與前幾代的16色畫面比較，勇者鬥狂神的640*480 256色畫面，無異是精緻不少。但筆者認爲其戰鬥場景過於單調，場景中物件大多繪製的相當簡單，以致讓人有場景空曠過大的感覺。音樂與音效則表現平平，並無特殊之處，在此不再贅言。



最後要提醒玩家的是，戰鬥過程中雖然也能存檔，但若您以爲再度進入遊戲時是從最後存檔的地方開始，那您就錯了！因爲不管是在戰鬥的那一個階段存檔，再次進入的是每一個關卡的起始，意思即是一切從現在開始，好像是在告訴喜歡用Save/Load大法的玩家，您就別再白費心機啦！

新的作業環境與更豐富的色彩，是筆者給勇者鬥狂神的正面評論，不過遊戲的整體表現並不如筆者所預期的優秀，所以不免期望過高，失望也相對地提高，如果市場上有同類型的產品出現，相信我會毫不猶豫地投入其他遊戲的懷抱。

群英會審 VER 2.1





遊戲以單線方式進行，雖然玩家可自由選擇欲先進行的關卡，但對於結局來說並無不同，再加上不甚方便的操作方式，更令人卻步。



整體表現“過於平凡”，讓人不禁質疑其第八代的身份證明，如此作品能屢經八代而不墜，除了訝異發行公司的堅持之外，真的還要感謝玩家“熱情”的支持。



日本PEG的長青系列第8集，就畫面而言的表現還不錯，不過在其它地方就無創新之處，連所謂的分支劇情也只是先後進行的順序不同，而最令人詬病的在於操作方式，使得玩起來處處束手綁腳的。

發行公司　日商帝技爺如
代理公司　智冠科技
遊戲類型　RSLG
發行版本　光碟
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2/66
記憶體：16MB
支援音效：Win95相容卡
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：740元
測試配備：P-133、64MB RAM、8X CD-ROM、SB 16

REVIEWS



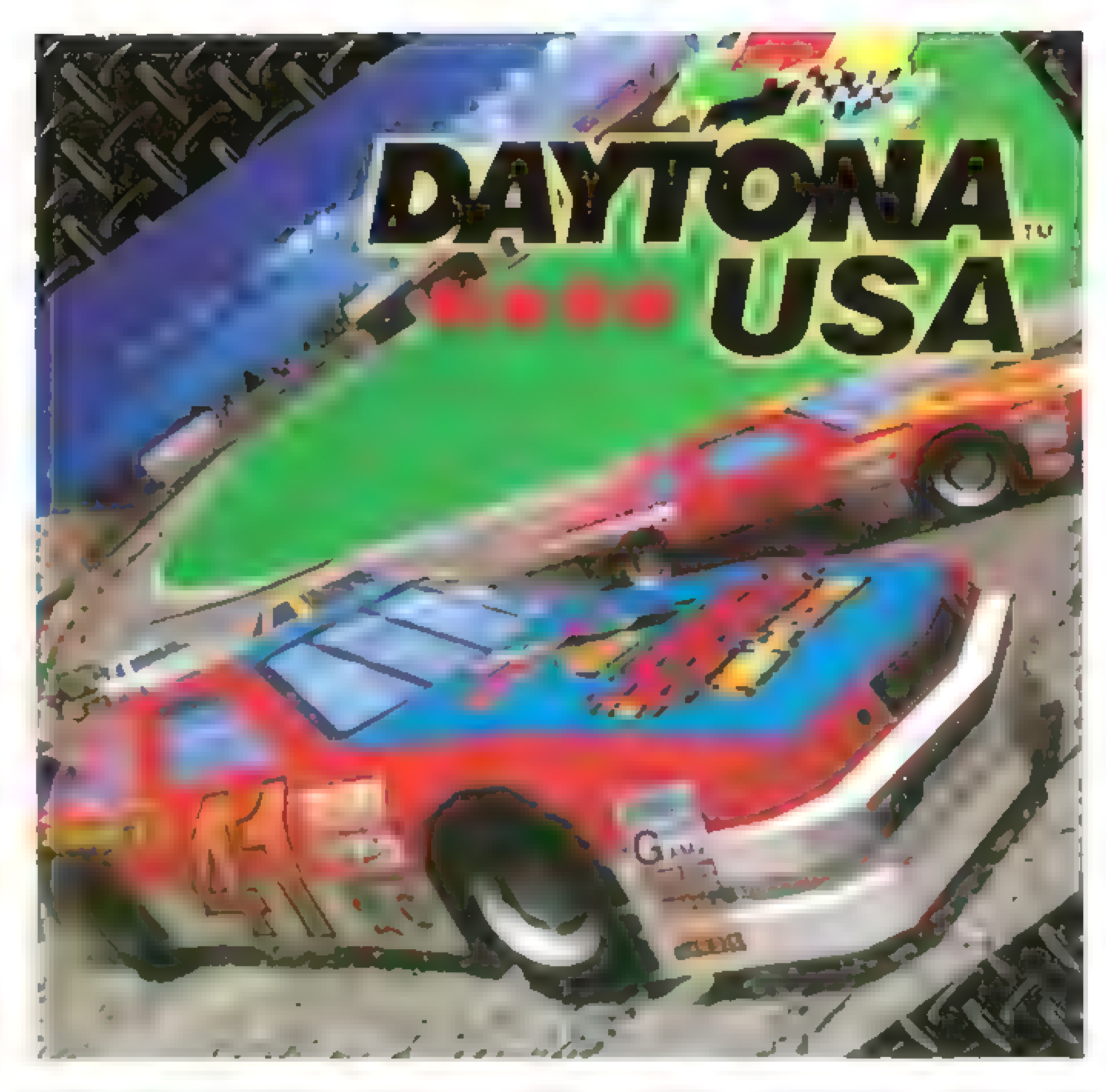
本文作者／小　天

又一套賽車遊戲趕熱鬧上市了：近來眞的是有很多的賽車遊戲不斷「丟」到市面上去，不要認爲筆者說「丟」太誇張了，因爲這陣子的賽車遊戲眞是多得讓人應接不暇，從去年底算起就有瘋狂大飆車2、狂飆飛車、驚爆實感賽車2、Rally越野冠軍賽、狂野大賽車、極速大賽、霹靂大賽車、毀滅大賽車2、當然少不了國內外即將發行的，像是Sega Rally、Rally Challenge、愛絲頓賽車2、Off Road、終極賽車、X-Car、極速快感2和Power F1等。



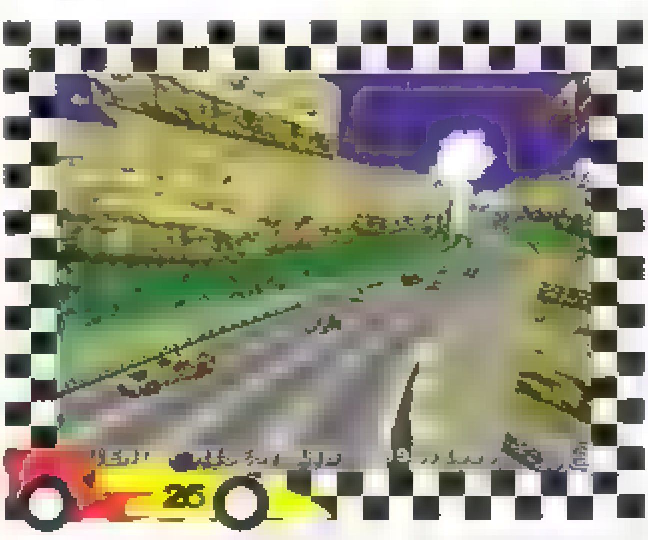
如果你喜歡賽車遊戲，這陣子一定快樂的不得了吧？那可不見得，因爲遊戲太多，一時也眞不知該如何挑選，對不對？如果像筆者那樣經常有免費遊戲可玩倒是問題不大；否則只好祈禱希望口袋裡能多幾個閒錢，要不然就是～忘記它們吧！忘記它們大概是不可能的事，還是先看看囉





嗦的筆者有甚麼話要說好了。

不曉得你有沒有玩過大型電玩的「地通拿」(DAYTONA USA)，筆者倒是沒玩過，但總是愛站在別人身後看他們瘋狂飆車，看著看著也經常會手心冒汗、熱血沸騰，恨不得一腳把那個「逛卡」從座位上踢開；但每當想到下一個被踢的可能就是我的時候，這一腳是無論如何都會忍住的，也因此從來都沒有坐下去玩過。當筆者聽說它將要改版成電腦遊戲的時候，眞有點不相信自己的耳朵。因爲終於可以在夜深人靜之際，獨個兒在「地通拿」裡一顯身手了。



在賽車遊戲裡，追求平常不敢做的飆車快感應該是玩家一致的願望；在「熱血飛車」裡，這份感覺只能在低解析度的模式中尋得，因爲遊戲對硬體的要求似乎高了點，以筆者P-120，32MB RAM以高解析來玩，依然覺得不夠順暢。假如你不嫌棄只開一個小視窗來玩的話，還是能獲得滿意的速度，只不過閣下眼鏡的深度大概也得跟著調整。至於低解析度中的超快速度，應該可以讓玩家獲得極大滿足。那些稍嫌粗糙的車子和呈顆粒狀的風景，也就隨它去了。



再來是看看賽道，賽車遊戲除了有速度，更要有設計優良的賽道。說到賽道，不得不說到前一陣子大家都在玩的「驚爆實感賽車2」和「Rally越野冠軍賽」。「驚2」共有6條賽道，後來更被發現3條隱藏的賽道，至於「Rally」則更是誇張，多達28條賽道，而且都是根據眞實的跑道繪製而成，更得到了某些賽車協會的背書，眞實性是無庸置疑的。那麼

「熱血飛車」有幾條賽道呢？請你把耳朵豎起來聽清楚～一共是3條。的的確確只有3條，至於有沒有隱藏賽道，由於筆者沒有取得資料，所以不能肯定，但不管如何，總不可能超過3條隱藏賽道的，所以是絕不會超過「驚2」，更不可能和「Rally」一較高下了。不能比多，比長總可以吧？「熱血飛車」裡的3條賽道長短不一，短的在20秒內就能完成一圈，長的可能要一兩分鐘。這和「Rally」最長要跑半小時以上的賽道比起來，也眞是小巫見大巫。



速度不比人家快；賽道不比人家多、又不比人家長，它還有甚麼吸引人呢？衝著它是第一套由大型電玩改版的賽車遊戲，就已經很有吸引力，更別忘了大型電玩版已經是幾年前的遊戲了，拿最近的遊戲和它比，實在也有點不太公平，更何況它首創可以切換不同視角的操控模式，所以下面就來說說「熱血飛車」電腦版和大型電玩版的分別。

電腦版的移植度可以給80分，要不是硬體要求過高以至速度不能和大型電玩相提比論，分數應該可以再高一些。四種不同視角可以按F5～F8四個熱鍵切換，和大型電玩一樣方便；跑道和車子的貼圖已經十分逼近大型電玩的水準，音樂和音效方面也算得上中規中距。較爲美中不足的是遊戲並不支援網路連線對戰，因此大型電玩上可以多人較勁的場面在電腦版上不復存在。在網路連線遊戲充斥的今天，SEGA改版的遊戲好像有點跟不上時代。



少了對戰功能，但也有增加不少大型電玩版沒有的東西。第一：進入遊戲的介面不同，電腦版可以調整遊戲的難易度和敵車的等級；第二：遊戲增加了一個PC模式，這和原來的繞圈計時賽不同，PC模式是搶冠軍，並不限時間，所以不用擔心時間到了而沒有經過「CHECK POINT」然後GAME OVER。

PC模式更有三種等級，不同等級需要繞的圈數不同，以第一關的賽道爲例，「NORMAL」等級是跑8圈，「GRANDPRIX」等級是20圈，「ENDURANCE」等級則是80圈。圈數越多，遊戲的時間當然越久；相對的，你能追到領先車子的機會就越大。

遊戲中對於車子的模擬程度還算不錯，除了車子不會全毀以至不能駕駛外，車子的輪胎是會因磨損而容易打滑，經過碰撞後車身也會產生不穩的現象，車速也可能受影響。如果你是選擇80圈的比賽，那麼車子的損傷就不太能夠坐視了，這時候趕快進廠修理吧，這一段維修的過場動畫，是筆者看過的賽車遊戲中做得最好的，它還會幫你算維修時間呢，讓你知道耗掉多少時間，修好車子後再全速追趕吧！大概還來得及的。

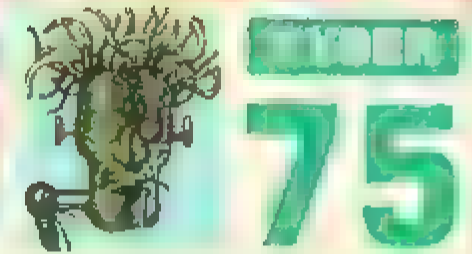


如果你喜愛大型電玩上的DAYTONA，熱血飛車是值得珍藏的；但假如你玩過上述兩套遊戲，想追求更上乘的賽車遊戲，那麼你的期待可能會落空了。至於你想不想擁有「熱血飛車」，就讓你自己來決定吧！

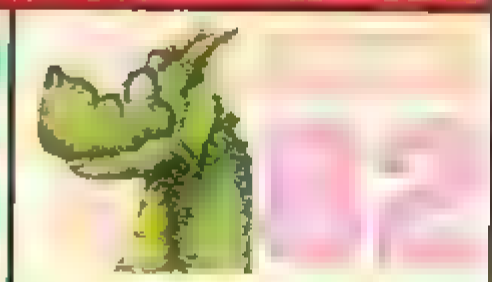
群英會審 VER 2.1



又是一款從SEGA大型電玩改版的遊戲，呈襲SEGA一貫的風格，以漂亮的高解析畫面，流暢的畫面運作呈現在玩家眼前，只不過這一切都必須以高檔的硬體設備爲前提。



挾名作移植之名，但內實卻乏善可陳，且要求過高的配備需求，易讓玩者徒增許多困擾，到底是玩配備？還是玩遊戲？實在是……



著名大型電玩所移植的賽車遊戲，在P-166之下仍會有延遲的現象，而畫面效果也略遜大型電玩；與「VR戰警」的移植度相比，可能不太理想。

國外發行	SEGA
國內代理	鼎昌
遊戲類型	運動
發行版本	光碟
使用平台	WIN95
適用機型	P-90
記憶體	16MB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	K/GP
密碼保護	無
遊戲售價	1280元

測試配備：P-120、32MB RAM、S3、6XCD-ROM、ESS

REVIEWS



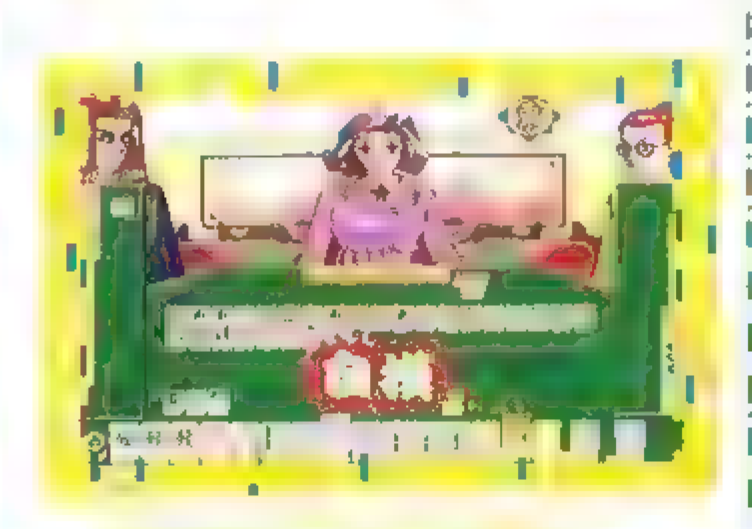
本文作者／何　布





筆者在編輯部邀稿時，並沒有聽清楚是那一套麻將遊戲便接稿了，等拿到了遊戲後，才發現是正宗台灣十六張麻將2這種國產麻將遊戲超名作，不覺地心花怒放，編輯部的老編實在太夠意思了，要留這種好康的給我還故意不讓我先知道，懷著愉悅的心情把CD塞入光碟機，AUTORUN起動後，很快的在WIN 95桌面上產生了漂亮的ICON，安裝過程可說是意外地順利。

雙擊ICON進入DOS MODE下執行遊戲，進入牌局後，第一印象是牌桌的視角改變了。在一代時，是以90度的俯瞰視角來進行牌局，牌手的肖像佔據畫面四個角落，海底與待摸的牌則排列在中央的牌桌上，二代則將視角改為擬真視角—玩家的視角與真正在打牌時是相同的，眼睛的位置比牌桌略高在水平以下俯視而產生立體感。另外，為了塑造距離遠近的感覺，不僅牌桌近寬遠窄，對家的手牌看起來也比玩家的手牌小了一號，對家吃碰牌時，甚至會因距離太遠而看不清楚牌面。這時只要移動游標往對家的手牌一點，畫面的中央會浮現放大視窗，對家的手牌便可以看得一清二楚了。

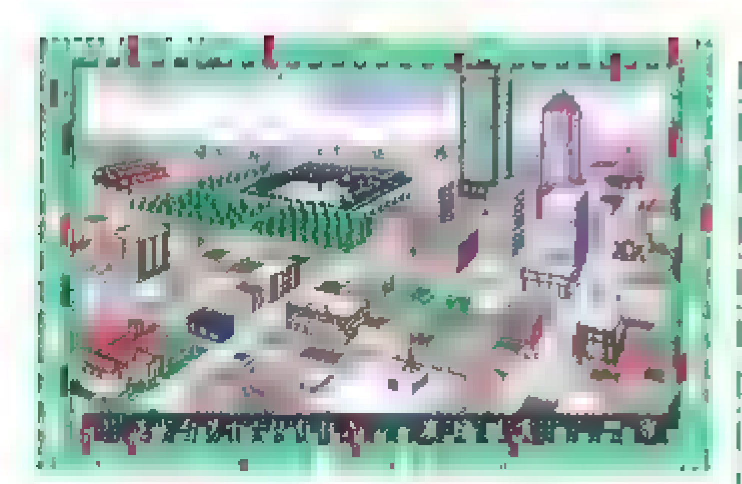


然所謂的擬真視角，不僅止於桌面的安排而已，畫面上可以看見其他三家牌手坐在牌桌前，伸出手來摸牌，而且會根據進牌的好壞而有各種表情。由於電腦理牌的動作幾乎是瞬間完成，因此電腦牌手的表情變化，是用來判斷他們是否進張或聽牌的最佳線索。另外，在本遊戲中，牌手伸手是表示摸牌的動作，但是桌面上除了海底的廢牌外，並沒有繪出待摸的牌，而且上一家往海底捨牌後，下一家很快地便伸手摸牌，在視覺上很容易產生上一家的捨牌是下一家伸手丟出的感覺，這種把摸牌誤為捨牌的錯覺，一開始便干擾了記牌的節奏，筆者認為既然桌面沒有顯示待摸牌，不如把伸手摸牌的動作改為捨牌，牌局的進行也會更加的流暢。

本遊戲除了教學模式外，還有雀壇風雲、自由對戰與群龍爭霸三種遊玩模式，雀壇風雲就是劇情模式。回顧一代時，主角為了挽救父親岌岌可危的麻將館，踏上了麻將修業之旅，到了二代，愛情的力量則遠較親情強大，為了查訪下落不明的女友，主角走上了麻將不歸路，在歷經了重重的修練，打敗了雀壇中傳說的



四大天王，戰勝了最強的賭霸之後，令人驚訝的真相才算水落石出。整個劇情模式的進行很像日式的冒險遊戲，在城鎮地圖上，擁有許多諸如商店、當鋪、遊樂



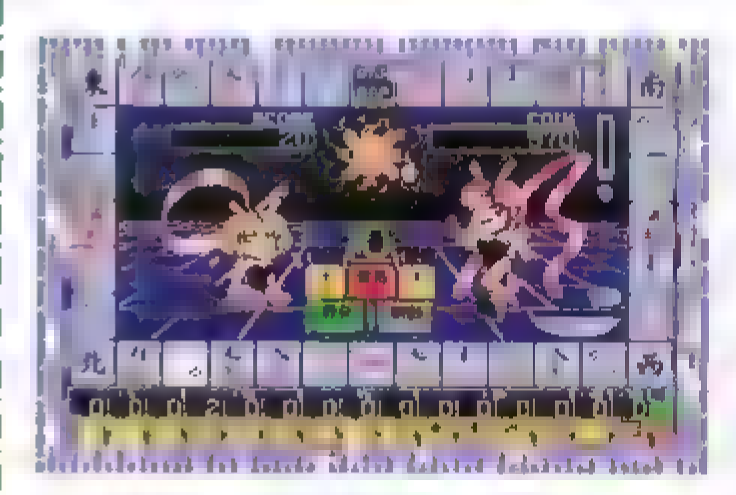
• 劇情模式的大地圖畫面。

場與麻將館等等的小場景，玩家必須一一探訪才能觸發事件的進行，並利用實戰來升級與累積金錢以取得參加最後決戰的資格，整體來說，場景的分配與攻略流程的安排與麻將大師類似，但較爲簡化，難度也不如後者高，但劇情並不落於俗套，例如某一任務是玩家需應賭王要求放水讓他丈母娘贏錢，如果成功的達成目標，賭王就會傳授你獨門秘技，俗語說槍子不長眼，放槍如果還要放準，實在是高難度的趣味挑戰了。

在玩完本遊戲後，覺得電腦對手並不算聰明。有鑑於在劇情模式中，每個高級的角色都擁有代表性的密技，或是擁有特殊的



寶物，因此研究他們牌打的好不好，就不如計較密技寶物用的巧不巧了。筆者認爲覺得電腦對手使用密技與寶物的確會使遊戲的趣味性增加不少，但遊戲方式若難脫精神升級、使用密技寶物與累積金錢這三者，就未免會因太過流行而令人生厭了。筆者以爲麻將遊戲對手的IQ可以不用太



• 創新點子的麻將小瑪琍。

高，但EQ則要表現出來其差別與特色，本遊戲由一代開始，在角色個性與情緒的表現上，賴角色動畫與配音之賜而有不錯的表現，但語音的品質是女聲優於男聲，由一些男性角色的配音也聽得出來製作人員親自下海的辛苦，但始終給人一種角色造型與聲音表情無法搭配的突兀感，且變化性也嫌不足，講來講去就是那一句，玩到最後，重覆單調的感覺逼人不得不把音效關了以圖個耳根清靜。

就遊戲的難易度而言，除了胡牌率還算蠻高的之外，製作單位還很仁慈的開放了牌局中的取檔功能，因此只要在牌局中事先存檔，然後再取檔後，牌局會重新洗牌配牌，因此只要善用SAVE/LOAD大法，相信任何程度的玩家都可以輕易破關，筆者最喜歡在取得莊家位置後存檔，然後用四暗刻加上換牌密技弄成五暗刻的牌型，然後用念力自摸門清一摸三，等到連莊七或連莊八時，對手大概都已不支倒地了。

本遊戲最究極的武器是網路對戰功能，玩家可以透過網路卡、MODEM及Null Modem線的連接方式，來與好友連線摸個八圈，由於大家不必聚集於同一地點，不必準備茶水點心，籌碼也可以不兌現，必然使三缺一的情形大爲減少，電腦自動洗牌理牌也可以讓你打個省力麻將，打到半夜累了還可以使用電腦託管的代打功能，本尊睡個大頭覺去也，分身仍爲胡個他三五萬塊，玩麻將也難得如此輕鬆快意了，可惜的是，對話功能如果能支援麥克風就更完美了，想想在進行國粹的同時，如果還能來一句國罵，不是更加有趣嗎？說到這裡，不得不提個題外話，筆者在PCGAME版上徵求網友連線對戰，三天下來只收到一封回信，而且該網友手上還沒有遊戲，令人大失所望，追根究底，不知道是本遊戲的人氣不如C&C、WAR2之流，還是無賭金的麻將遊戲引不起衆賭徒們的興趣，究竟爲何，就不得而知了！

群英會審 VER 2.1



近來爲了發揚我國國粹，電腦版的麻將遊戲增加了不少，其中更以此款正宗台灣16張麻將系列最受矚目，而第二代在各方面的表現也的確能讓玩家大爲滿意。



名作之後代作品，免不了要上一代做一番比評；與三年前的一代比較，在畫面、創意方面都有進步，再加上目前當紅的網路功能，遊戲更形完整。



大宇推出的麻將遊戲之續作，除了原有的劇情模式及自由對戰模式之外，還加入了群雄爭霸之淘汰賽模式，使得遊戲更富變化；由於設計上較體貼玩家，因此玩起來頗爲輕鬆。

設計公司：大宇
發行公司：大宇
遊戲類型：益智
發行版本：光碟／磁片
使用平台：DOS
適用機型：386以上
記憶體：4MB
支援音效：S/A
顯示模式：V
操作界面：K/M
密碼保護：色塊密碼（磁片）
遊戲售價：660元
測試配備：P-166、32MB、RAM、8X CD-ROM、SB16、PNP、S3

REVIEWS



本文作者／LCJ



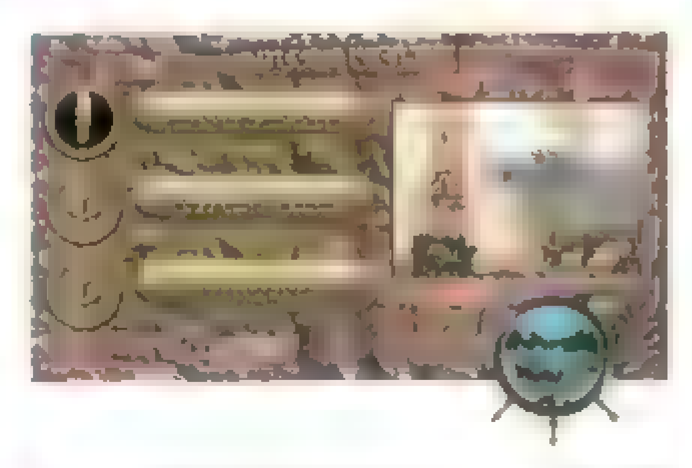
最近的策略、戰略遊戲市場上，除了流行即時戰鬥外，似乎也興起了一陣復古風。繼前一陣子許多公司都在推出二次大戰的系列遊戲後，南北戰爭與拿破崙戰役也開始熱了起來；一些公司則把觸角更往前伸展，推出了以十七到十九世紀左右爲背景的海戰遊戲，而我們今天的主題〈Admiral Sea Battels〉（暫譯爲：海戰元帥）就是其中之一。

〈海戰元帥〉是由一家名爲MEGA MEDIA的新公司所推出的。遊戲的故事是由一位元帥回憶海戰經過所構成，整個劇情介紹的3D動畫作得相當地出色，不論材質、用色與造型，都相當地細緻而逼眞。



遊戲的進行方式有對戰與戰役模式兩種。對戰的種類有三種：第一種是兩個人在同一台電腦上對打；第二種是透過網路、modem或null modem對打；第三種則是透過e-mail交換存檔的方式對打。戰役模式則是玩家與電腦單挑，共有三個戰役可供選擇，每個戰役都是由六場的單一任務所構成。在同一個戰役中，玩家每次任務結束時所剩餘的船艦與資金，都可以帶到下一個任務繼續使用。

比起一些早期以『地理大發現』時期爲背景的遊戲，本遊戲最大的不同，在於除去了殖民地的策略經營，而把重點完全放在艦隊的經營與戰鬥上；所以筆者覺得本遊戲在某些地方，很像QQP早期推出的〈失落的海軍上將〉，不過〈失落的海軍上將〉造艦需要各種的資源，〈海戰元帥〉造艦所需的資源只有『維他命M』（錢）而已。



由於遊戲的背景設定在比較古早的年代，在蒸汽動力尚未普及運用的情況下，風力就成了影響戰況的最重要因素了。在平靜無風的情況下，除了蒸汽動力與配備船槳的船隻外，所有的船艦都無法移動；在風起的情況下，順風航行的船隻可以得到額外的航行距離，逆風航行的船隻移動範圍會變小；在暴風雨的情況下，不論任何船隻都無法自主航行，而且除了在港口附近的船隻外，所有的船隻都將隨著暴風雨吹襲的方向漂流，如果船艦在漂流的過程中遇上了礁石，那麼甚至還有沉沒的可能。透過遊戲中的天氣報告，玩家可以得知今天的天候與風向，及明天的天候（但是沒有風向），然後決定何時對敵人的據點加以攻擊；由於某些碉堡的射程超遠，如果玩家不測好風向再發動攻擊，可能會遭到痛擊。

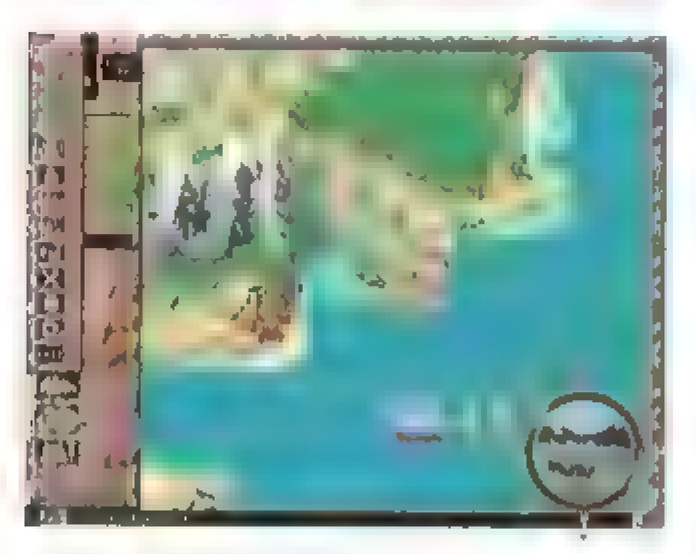


除了風向與船艦本身的屬性之外，會影響船艦移動力的另一個主要因素，就是船艦的完好程度。一艘沒有任何損傷的船艦，其移動能力與初始的設定相同；而一艘遭到砲擊過的船艦，其移動能力將會視船體的毀損狀態而



降低。為了讓玩家能夠維修受損的船艦，並且建造新的船艦，遊戲中提供了建造港口的設計，讓玩家可以自行選擇適當的地點建造港口。由於在任務結束之後，受損的船艦並不會自動維修，所以在達成過關條件之後，玩家仍然可以選擇不要結束任務，利用這個機會好好地維修艦隊。

筆者覺得〈海戰元帥〉最成功的地方，在於加入了經驗值與搶奪敵艦的設計。遊戲當中雖然提供了多達十一種的船艦，但是



由於平衡度設計得相當良好，所以玩家不可能只靠某些強力戰艦就能夠『打通關』了。大型戰艦會被需要，當然是因為它們船堅砲利，為攻堅必備的主力；但是除了速度快以外，火砲威力小、船身裝甲薄的小型艦，為何卻也是戰鬥不可或缺的『主力』呢？答案就是它們有很強的『登艦力』，可以把部隊送到敵艦上，將敵艦搶過來，變成我方的船艦；

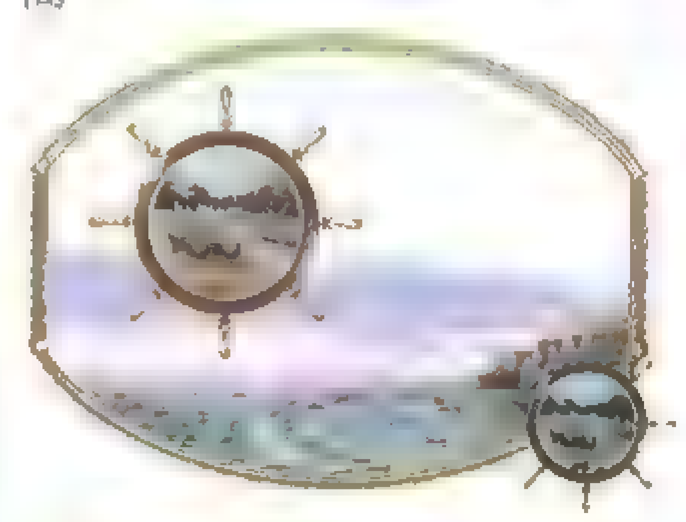


只要這些小型艦利用順風之際，迅速侵入敵方大型艦所在的方格，就可以馬上進行登艦的動作，如果小型艦夠多，而且技術熟練，那麼一個任務下來，搶個十幾艘的敵艦也不是問題。隨著戰鬥的進行，玩家的船艦將可以得到經驗值，經驗值較高的船艦不但開火的命中率較高，而且搶奪敵艦的成功率也較高。不過較可惜的地方，在於經驗值的上限只有一百點，而且滿了之後並不能升級，所以不能像〈裝甲元帥〉一樣，帶給玩家不斷培訓部隊的樂趣。

本遊戲最可惜的地方，在於每次能登場的船艦數目都不多，一旦玩家進入戰場之後，就不能再將『庫存』的船艦叫出來；在戰場上如果想要增加船艦數目，除了自行製造外，就只能搶奪敵艦了。由於這個限制，使得筆者在進行到比較後面的任務時，『倉庫』中已經堆滿了一大堆高經驗值的船艦了，但是到了戰場上卻仍得不斷製造一些新的船艦。

在其他的細節方面，〈海戰元帥〉除了有一些好用的熱鍵之外，也提供了群體移動的指令，讓玩家操作起來更方便，雖然這個設計已經廣範泛地運用在及時策略遊戲上了，但是在回合制的策略遊戲上仍然相當少見。在手冊方面，本遊戲的手冊雖然只是黑白印刷，但是卻可以稱得上是圖文並茂了。筆者見過製作良好的手冊相當多，但是像這本手冊一樣，用這麼多圖來解說的，倒是不多見。

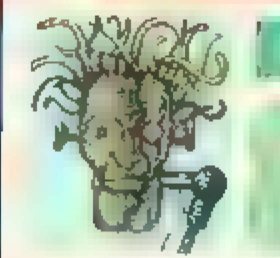
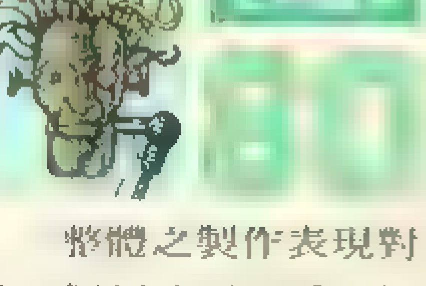
雖然MEGA MEDIA是一家新公司，但是〈海戰元帥〉卻讓人看不太出新手的生澀。本遊戲不但畫面表現出色，操作介面也相當方便，而且遊戲的可玩性也不錯，整體可以稱得上是一套相當不錯的策略遊戲。不過，筆者覺得它仍然有不少可以進步的空間。



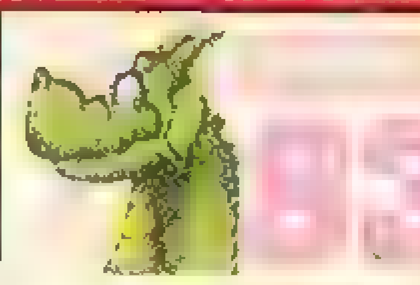
群英會審 VER 2.1



以中古時期為背景的純粹海上戰鬥遊戲，去除了一些領土上的策略統治，玩家可以不受干擾地專心打拔，另外此款遊戲的包裝也相當地有質感，是一款值得一玩的遊戲。

整體之製作表現對於一個新公司而言，相當值得讚許，但部份設定的限制，也減少了些許的遊戲樂趣；可惜的是，目前尚無國內代理商發售本套遊戲，所以玩家暫時還無法買到這套產品。



以西方海權時代為背景的戰略遊戲，除了聲光表現有一定的水準之外，良好的架構及製作精美的手冊，也使得本遊戲在整體評價方面頗佳，是個值得一玩的遊戲。

國外發行	MEGA MEDIA
國內代理	未定
遊戲類型	策略
發行版本	光碟
使用平台	WIN95
適用機型	486DX2-66
記憶體	8MB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	M
密碼保護	無遊戲
售價	未定
測試配備	P166+、12X CD-ROM、16MB RAM、SB PRO Ⅱ

REVIEWS



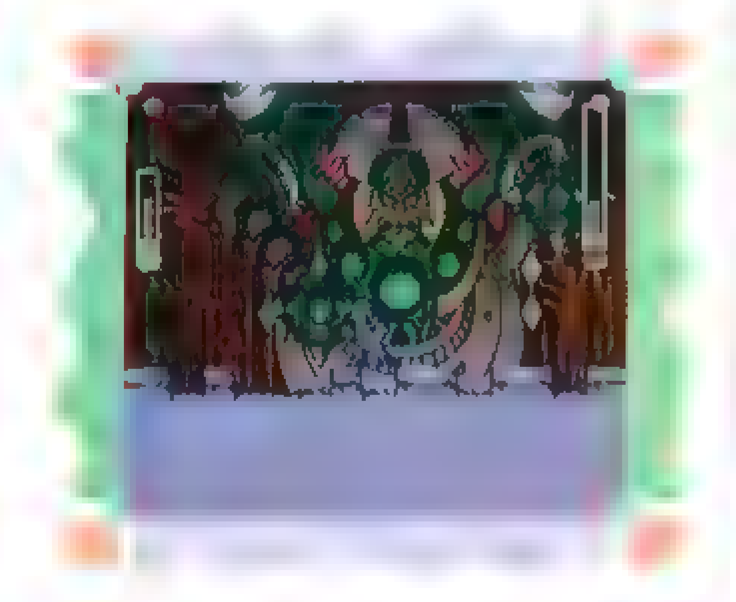


洛克人X3

本文作者／JEFFRY

西元21XX年，把自己改造成改造人的多普拉博士，開發了一種專門治療造成異常現象的病毒抗體，並且為了建設和平都市多貝爾城而努力著，還到世界各地去收集優秀的改造人人才。但是就在幾個月之後，這些原本已經受到控制的改造人，在毫無預警的情況之下發動了暴動，於是Zero就緊急聯絡洛克人X，兩人將一起為了恢復世界的和平而努力。

說到Capcom公司，玩家會聯想到什麼遊戲呢？快打旋風？魔界村？或是惡靈古堡？在該公司所有的系列遊戲當中，洛克人可以說是最受到玩家喜愛與支持的動作遊戲了。從最古早的FC時代，後來的SFC時代，一直再到現在的PS、SS與個人電腦，洛克人不曉得陪伴了多少玩家渡過許多歡樂時光，而在今年慶祝洛克人十歲生日的同時，這款洛克人X3可以說是帶給玩家的最大獻禮。



這款洛克人X3原本最初是在SFC上面發售的作品，去年四月浩浩盪盪地登陸了次世代主機，一年之後則又在個人電腦上頭現身。雖然洛克人X3並非是這個系列遊戲的最新作品，但是卻也有著其獨特的遊戲魅力存在，這是非X系列的洛克人遊戲所無法帶給玩家的特色。

這款遊戲的一大賣點，就是運用了大量的全螢幕動畫效果，玩家不僅可以在片頭看到相當精彩的動畫演出，就連關卡正式開始之前，都會有一段小小的過場動畫來介紹這一個關卡的把關頭目，雖然這樣的設計是可有可無，但是卻帶給了玩家一種更為寫實逼真的遊戲世界感受。

在遊戲畫面的表現方面，可能會有一些玩家對於螢幕兩邊留有黑塊而感到納悶與不解,不過這個本來就是與SS版本無異，因為這是為了要採用高解析度來表現遊戲的畫面，所以才有了這樣的設計。而且在個人電腦版本當中，玩家不僅可以選擇多種畫面的大小與表現方式，而且還可以自行調整畫面的解析度，這對於電腦速度較慢的玩家而言，可是一項最大的福音。





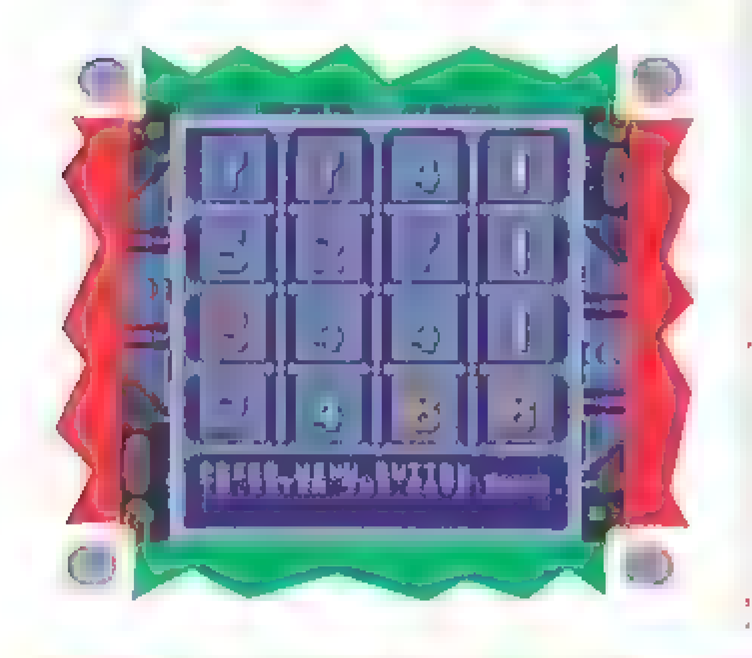
洛克人X3的畫面看起來相當鮮艷豐富，而且背景的多重捲軸更是流暢無比，其配色也是屬於一流的水準，可以說是個人電腦上面難得一見的佳作。這樣的特色被充份地運用在關卡的設計方面，玩家在每一個關卡當中都可以體會到不同的感覺，就好像是玩家自己真的身處在這樣的環境當中，這是這款遊戲最為成功的一點。不過，由於洛克人X3本來是SFC上面的遊戲，所以在角色的設計方面都略微小號了一點，可能會讓部分玩家感到些許的失望。但是從另外一方面來講，這些敵人角色無論是在攻擊花樣或是外型上面，都會帶給玩家無窮的驚喜，光是這點就夠筆者欣賞不已了。

在遊戲音樂的表現方面，拜Windows95統一規格之賜，雖然

遊戲並沒有採用CD音軌直接播放輸出，但是卻也有著與GM不相上下的超水準演出。尤其這些音樂首首節奏分明，並且有著強烈的搖滾味道在裡頭，再加上與遊戲關卡緊密地結合在一起，使得其演出成績是居高不下。至於在遊戲的音效表現方面，洛克人X3也是帶給玩家豐富多變的感受，在遊戲當中常常都可以聽到這些精心製作的音效。

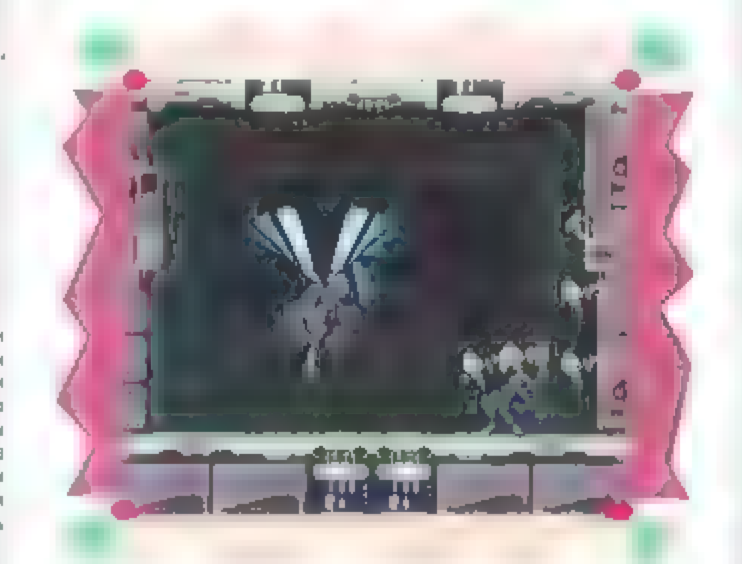
就像筆者經常講的一樣，影響一款動作遊戲評價的最重要因素，就在於遊戲的操控性究竟優良與否。對洛克人X3這款遊戲來說，遊戲的操作按鍵上不算太多，所以玩家很快地就可以上手，而且只要練熟其衍生出來的操作技巧，再加上臨場反應夠快夠好，那麼再多的關卡挑戰都不算是問題。

在遊戲的關卡數目部分，洛克人X3一共是由九大關所組成，不過由於最後一大關還細分為四個小關，所以應該是算成十二關比較正確一點。這些遊戲關卡的



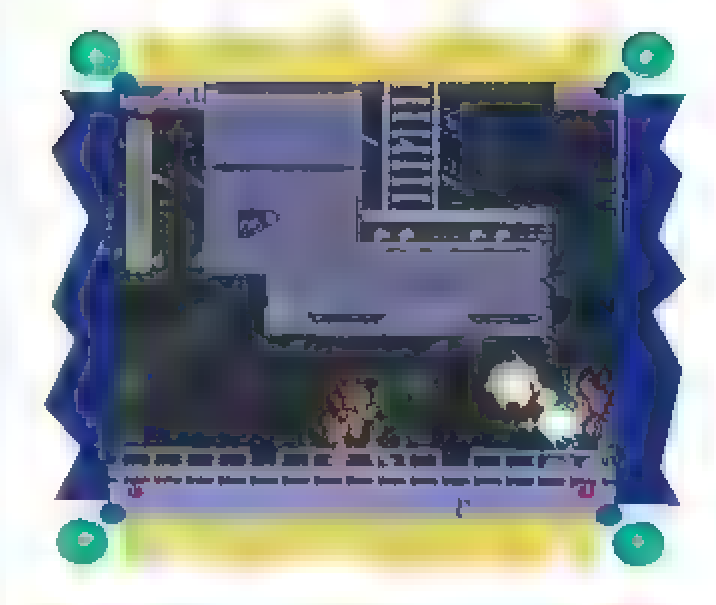
設計並不會太複雜，比較需要注意的倒是敵人的攻擊模式，玩家要趕快抓出其重點，否則吃虧的就是玩家自己。

嚴格來說，洛克人X3遊戲關卡的長度並不算太長，但是遊戲裡頭卻到處隱藏了許多有待玩家自行發掘的隱藏因素。在很多關卡當中，玩家可能會注意到有些地方是無法到達或是破壞的，想要解決這樣的情況，就必須在往後的冒險當中取得打倒頭目之後的寶物，再利用他們來幫助洛克人順利取得寶物。玩家可別小看



這些寶物的威力，只要拿到了這些東西，破關就有如囊中取物一般容易，不過卻必須先經過嚴苛的考驗才行。

洛克人X3對於硬體的要求可以說是非常地高，遊戲本身建議至少使用Pentium-100與24MB RAM的配備來執行，低於這些要求的話並非就無法執行遊戲，只是其效果會比較差強人意一些而已。以筆者自己為例，在AMD 5X86-133+ 16MB RAM上面測試



這款遊戲，除了動畫的部分偶有明顯的跳格現象，以及資料讀取速度有些過慢之外，在畫面更新的表現方面還算在可以接受的範圍之內，只是動作反應有點慢半拍就是了。

對於擁有次世代主機的玩家們來說，可能早就把洛克人X3給玩到破關了，因此對於這個電腦版本的遊戲，自然就沒有多大的購買興趣。不過對於沒有玩過這一款遊戲的玩家而言，只要您喜歡玩動作遊戲，而且更喜歡向遊戲裡頭的關卡秘密挑戰，那麼洛克人X3是絕對不會讓您感到後悔與失望的。

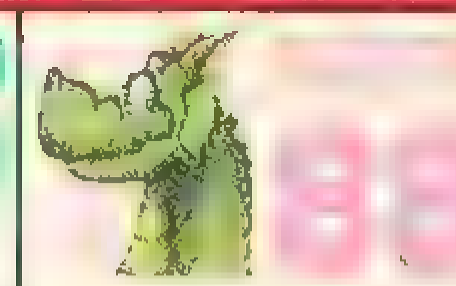


群英會審 VER 2.1







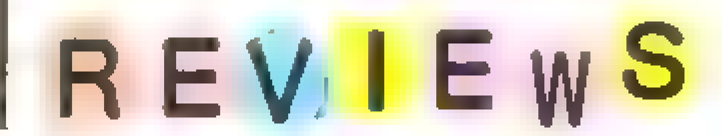


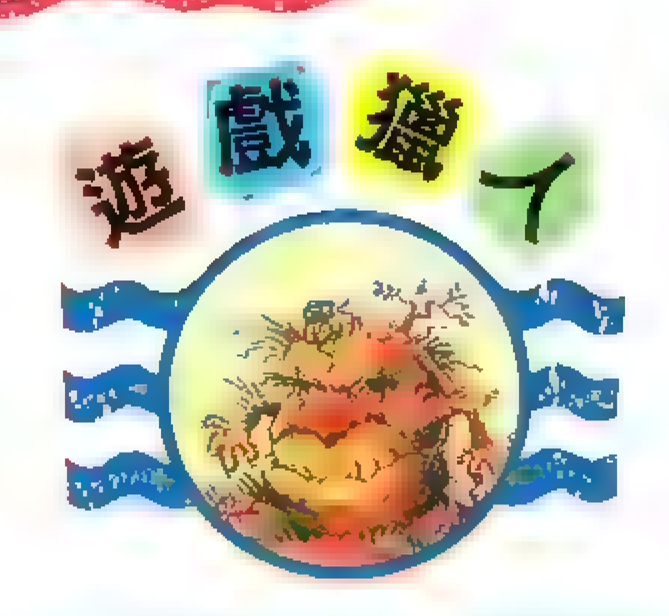
最近擁有可愛的主角人物，並以多重捲軸顯示背景畫面的遊戲愈來愈多了，這款遊戲的操控簡單，遊戲畫面鮮艷亮麗，再加上各方面也都不錯，玩家可以試試。

本遊戲之最大樂趣，其實除了過關斬將之外，搜尋隱藏在各關中的寶物利器或秘密關卡，也是增加挑戰與遊戲趣味的途徑。

不朽的動作系列終於移植到電腦上了；就聲光效果而言，本遊戲的表現算是相當出色，而操作方式也頗為簡便，除了配備要求較高外，可說是相當優秀的名作。

國外發行：CAPCOM
國內代理：第三波
遊戲類型：動作
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-60
記 憶 體：8MB
支援音效：WIN相容卡
顯示模式：V/SV
操作界面：K/GP
密碼保護：無
遊戲售價：990元
測試配備：AMD 5X86-133+、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM、WINFAST S280





本文作者／俞伯翰





聽過「百戰小旅鼠」吧！這遊戲的主要目的就是將一隻隻的旅鼠給安然送達某個地點，來完成一個個的關卡。而「企鵝闖天關」目的卻恰好相反，這次的主角換成企鵝，而且是外星種族所偽裝成的企鵝。為什麼要偽裝成企鵝呢？因為這些阿達外星人看到地球上的「野生動物節目」以為地球的主宰是企鵝，所以就偽裝成企鵝來入侵。而這些外星人要入侵地球的消息也傳到宇宙中兩個正義搭檔的耳中，他們是



伯納德及羅德尼，伯納德活像是個紅色的橡膠球，握著手中的大平底鍋剷除宇宙中的惡徒；而羅德尼更像是一個超大型的綠色梨子，拿著棒球棍打擊他看不順眼的惡人。

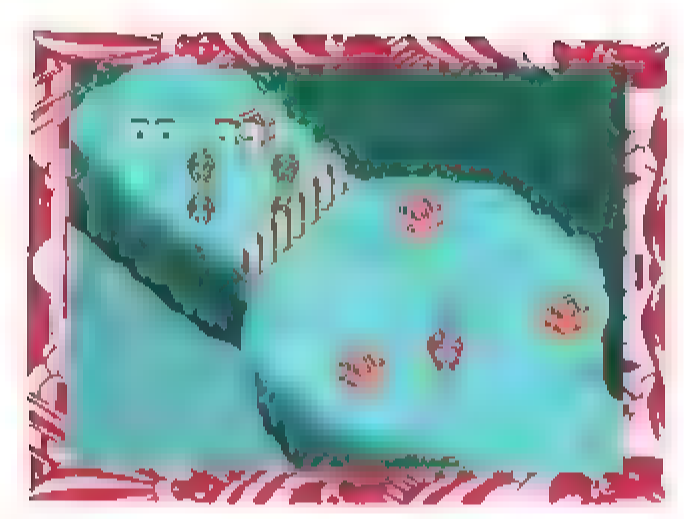
每個關卡的開始，你都有機會先預覽一下本關的地圖，「企鵝闖天關」的地圖並不是只有一個畫面的大小，相反的它的面積還不小，所以遊戲開始前你最好先捲動一下畫面，好好的看一下好企鵝、寶箱、毀滅天平在哪裡，以免遊戲開始後，企鵝滿天飛搞的眼花撩亂。等遊戲真正開始後，玩家會發現除了企鵝之外，畫面上還會有一種藍色的小精靈，在地圖上隨意的奔跑，小精靈不喜歡被別人撿起來，所以他們會想辦法逃離你。不過牠們是你的重要助手，因為你無法自己將寶箱打開或修復損壞的道具，必須靠小精靈來幫你才行。幸好你還是跑得比小精靈快多了，所以盡量收集小精靈，來協助打開寶箱，很多的道具或武器都被放在寶箱中，沒有它們你根本無法阻止外星企鵝的入侵。如果你是伯納德你就必須收集「P」、「A」、





「N」三個字母（羅德尼是B、A、T），這樣一來才能得到你的武器——個大煎鍋，等你拿到這個煎鍋後你就可以用它來懲罰那些隨便入侵人家星球的綠色生物了。當你的武器還沒達成等級提昇時，攻擊那些壞企鵝會令牠們釋出力量寶石，只要你連續收集到五顆寶石，且中間都沒使用過武器，你的煎鍋就會升級，而這個升級過的煎鍋才可以真正清除壞企鵝，可惜的是時間有限，所以你必須常常收集力量寶石，以維持武器的攻擊狀態。喔！對了！你手上的武器除了對壞企鵝有效之外，對好企鵝也同樣有效，所以千萬要小心不要傷害到好企鵝。

在每一個關卡中都有一個大



型的毀滅天平，這個天平的左右方分別放置好企鵝及壞企鵝，所有的企鵝最後都會走向毀滅天平，千萬記得別讓壞企鵝進入毀滅天平，而盡量讓好企鵝進入天平中。因為當壞企鵝比好企鵝多的時候，遊戲就會結束了，而若是你將所有的壞企鵝給清除光，你才可以進入下一個關卡。

在遊戲中除了道具之外，你還可以改變指標來拖延壞企鵝進入毀滅天平的時間，這樣一來你就有時間去收集足夠的東西解決它們，及讓好企鵝早點到達毀滅天平。對了！若是你見到有一群好企鵝被關了起來，記得先去將它們釋放出來，他們可以避免毀滅天平的壞企鵝比好企鵝多。完成每一關卡後，都還會有一個加分關，共有三種加分關，你可以玩小蜜蜂遊戲或是用砲彈攻擊載滿壞企鵝的船，甚至將壞企鵝拿來當飛靶打，盡量打，打多少都算你的。

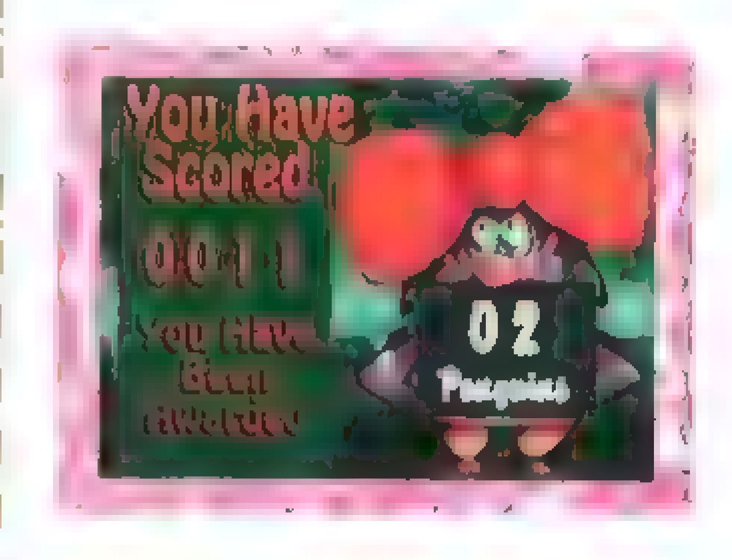




企鵝闖天關畫面可以說是多采多姿，使用了許多活潑的顏色，所以看起來不會很單調，不過這並不表示它擁有驚人的美工，只能說是恰到好處、不多也不少。而且它的地圖範圍算是夠大，並不會讓你覺得擁擠也不致於到廣大無邊的地步，此外在每關開始前會先讓你瀏覽瀏覽地圖，這樣你才可以知道毀滅天平、寶箱、好企鵝在哪些地方，先想好如何來對付壞企鵝。然而也沒有想像中的那麼簡單啦！雖然企鵝闖天關是一個2D的遊戲，不過它也有高低起伏，你可能透過傳送點或橋到達一個較高或較低的地方。對了！企鵝闖天關同時支援在DOS及Windows95遊戲，不過筆者建議是在DOS進行，因為你絕對不會想在Windows95下盯著一個大約只有四分之一或更小的畫面去追打壞企鵝。企鵝闖天關的音效部份就如同它的畫面一般，恰恰好，沒有什麼驚人之作，不過也不會讓你想將音樂關掉。你可以選擇用鍵盤來操作伯納德或羅德尼並不會造成什麼不便，若是你用GamePAD之類的東西你會玩得更加愉快，因為這比較像玩遊樂器。



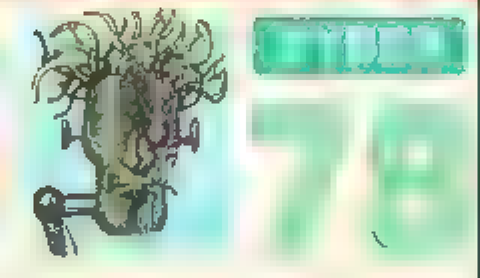
想要打敗壞企鵝有一些秘訣：要學會快速的收集小精靈，因為他們是得力的助手。還有記得快點將你的武器拿到手，否則無法阻擋壞企鵝前進，而關於力量寶石的收集，你可以一次攻擊好幾隻企鵝，讓它們釋出一堆寶石，這樣你就可以快速的收集他們提昇武器的等級。就這樣啦！能不能阻擋這些外星企鵝就看你了！



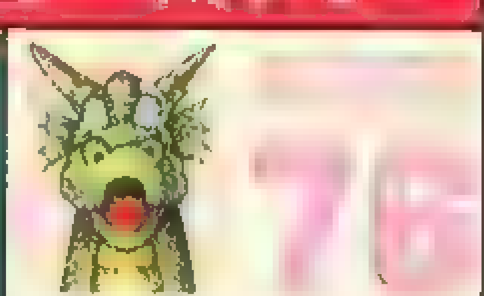
群英會審 VER 2.1



是一款氣氛頗為快樂和平的動作遊戲，壞人是企鵝、武器是鍋子，而主角則是膠球和梨子；遊戲畫面色彩鮮艷，操作方式簡單易學，是一款非常有趣的遊戲。



人物造型逗趣、幽默，豐富的顏色調配也頗符合遊戲風格；遊戲的過程，除了要花心思與對手鬥智之外，記得多注意，各關卡敵人的逗趣表演，笑果十足哦！



以打倒企鵝為目的之動作遊戲，在廣大的地圖中，主角必須收集更強力的武器以清除這些偽裝的入侵者，畫面表現還算不錯，頗適合較低年齡層的玩家。

國外發行：GAMETEK
國內代理：第三波
遊戲類型：冒險動作
發行版本：光碟
使用平台：WIN/DOS
適用機型：486DX66
記 憶 體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：680元
測試配備：P-166、48MB RAM、SB16、8X CD-ROM



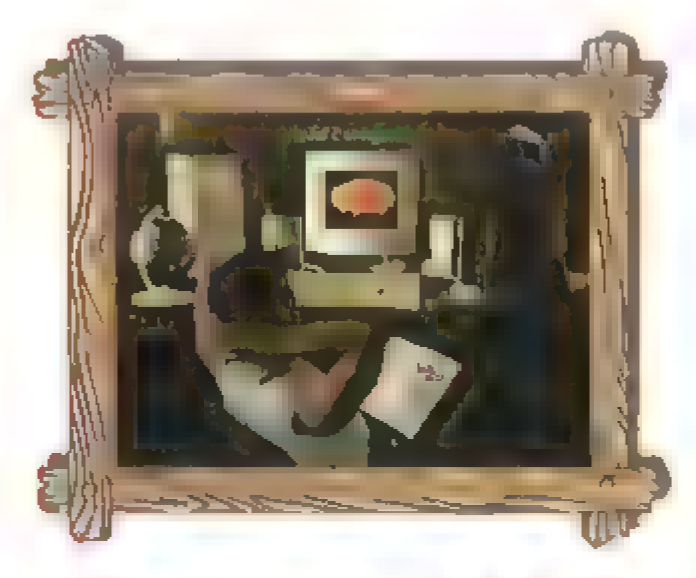


終極警探之三次元方程式

本文作者／JEFFRY

約翰麥克連，本來只是一位擁有過人膽識且偏愛口出穢言的平凡警察，但是他最大的優點，就是總在不該出現的時間出現在不該出現的地方，如此過人的運氣常常帶領他進入一連串緊張刺激的火爆場面裡頭，因為他這些特點，使得他成為了恐怖份子最大的夢魘，不過卻也讓他老是一次又一次地身陷在危機之中。

在所有的火爆動作電影當中，終極警探一直是其中的最佳代表大作，筆者尤其特別喜歡前兩集裡頭的劇情安排，相信這也是很多喜歡此類電影的影迷們所百看不厭的作品之一。



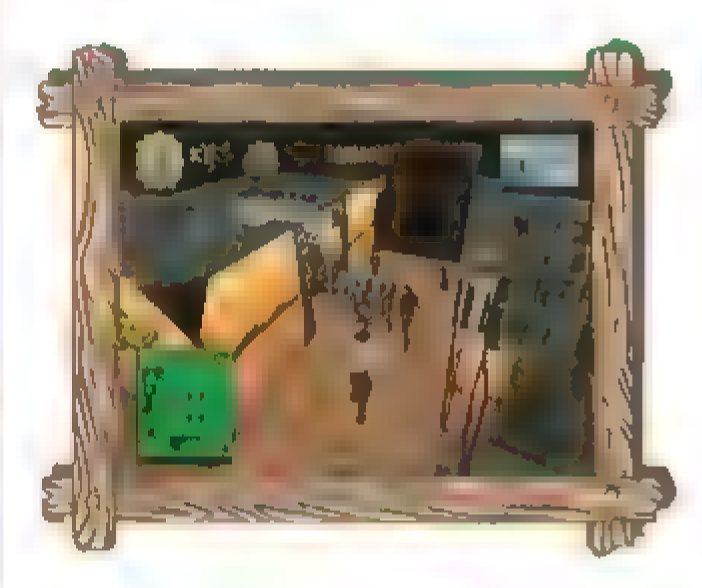
Fox Interactive公司繼Alien Trilogy（筆者姑且翻譯成異形三部曲）之後，也把終極警探這個系列電影給集合在一起，並且搬上了PS、SS與個人電腦上面。與異形三部曲所不同的是，「終極警探之三次元方程式」（下文以終極警探簡稱之）乃是將每部電影都改編成不同類型的遊戲，而非像是異形三部曲一樣都是以Doom-Like形式來呈現。所以筆者也得把這三部電影遊戲當做個別的遊戲來評論與分析。

在終極警探1部分，遊戲設計成動作射擊遊戲，畫面以3D立體的空間來呈現，並且完全都是以



Polygon來組成，而且攝影機鏡頭的轉換手法與「神出鬼沒」具有異曲同工之妙，同樣都是採取類似第三人稱的視角來處理。雖然整體畫面的感覺類似SS的「火爆特警」，但是與火爆特警所不同的是，玩家可以完全自由地在龐大的場景裡頭自由移動。另外值得一提的是，個人電腦版本的表現與PS及SS版本幾乎沒有什麼兩樣，唯一的差別就在於貼近牆壁的時候，電腦版本是直接將Polygon去除掉，以便玩家觀看裡頭的情形，而PS與SS版本則是改用半透明的漸層方式處理，在視覺效果的表現方面可以說是比電腦優秀許多，這大概是受限於個人電腦的硬體功能所致吧！

遊戲的過關條件很簡單，玩家必須幫助麥克連解決掉所有的恐怖份子，並且解救所有受困的人質之後，此時玩家只要趕快前往放置定時炸彈的地方，就可以加以破壞，然後繼續朝著下一個關卡前進。基本上來說，終極警探1的遊戲難度並不會太難，只



要玩家善加利用遊戲畫面左下角的雷達來掌握敵人與人質的位置，適時地拾取威力強大的武器、物品或是防彈裝置，那麼破關之日就不再遙不可及了。

而在終極警探2部分的鋒頭一轉，變成了一款不折不扣的射擊遊戲。遊戲就跟VR終極戰警一樣，玩家會隨著以Polygon所構成的3D立體場景到處移動，並且將所有出現的恐怖份子加以繩之以法。遊戲的運鏡方式與VR終極戰警的手法頗為接近，尤其最為特別的是一些過場畫面都是直接在遊戲畫面裡發生，可以說是增添了不少相當逼真的臨場感受。





遊戲的界面系統與VR終極戰警同樣相當類似，這類射擊遊戲的遊戲難度多半都在中上程度，玩家只要夠眼明手快的話，就可以一直克敵致勝到遊戲的最後。不過相當可惜的一點是，終極警探2最多只能利用滑鼠來玩，因此也少了一種使用光線槍的那種臨場真實的感受。

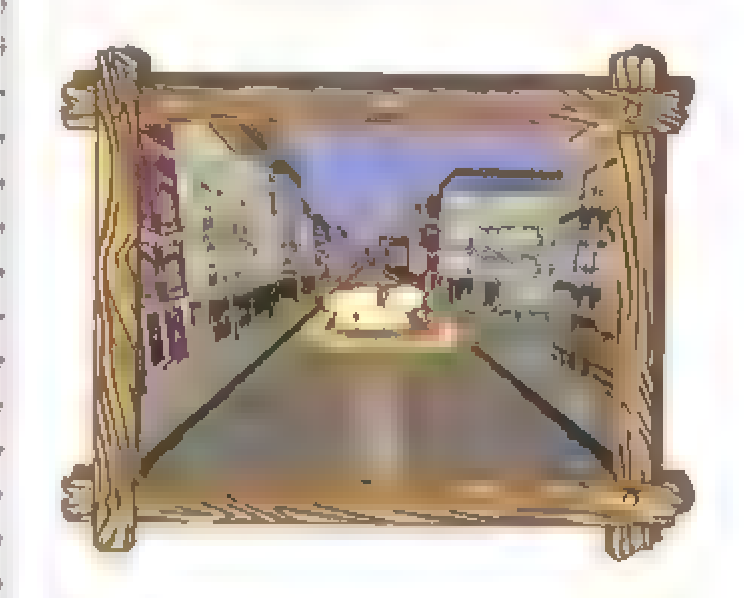
終極警探3的遊戲類型再度搖身一變，改以類似賽車的方式來表現，玩家必須要藉著左上角的羅盤來尋找出炸彈的所在，並且適時地更換交通工具，以便完成這項艱巨的重大任務。遊戲同樣是以Polygon來構成其場景，無論是街道周圍的建築物或是同樣飛奔在道路當中的車輛，都可以說是相當逼真無比。

遊戲的目的就如上面所說，玩家要靠著羅盤的紅色箭頭來找出炸彈的位置所在，不要以為看似簡單，事實上這不但考驗著玩家的方向感，更是對於臨場決斷與邏輯推理能力的最大挑戰。筆者認為這也是三款遊戲當中難度最高的一個，除了要即時判斷出正確的方位所在之外，玩家本身駕駛能力的高低與否，更是影響著遊戲能否順利完成的最大因素。如果玩家不稍微花點時間去研究的話，那麼得到的將會是挫折多於成就感，這也是這個部分的遊戲最為可惜之處。

基本上來說，終極警探的整體遊戲表現都在一定的水準以上。在視覺的表現方面，由於遊戲一共有五種不同的解析度選擇，只要是玩家的電腦夠勇的話（至少要P-133），執行800×600畫面



起來簡直是漂亮無比，要不然改用其他低解析模式就無法表現出這款遊戲的特色。在聽覺的表現方面，終極警探採用了CD音軌



的音樂設計，效果之佳當然是沒有話說，再加上採用原音的語音效果，更是有著一股說不出來的娛樂感受。

至於在遊戲的操作方面，筆者覺得遊戲預設的鍵盤功能按鍵設定有些不太理想，有時會容易按錯按鈕，加上鍵盤這種東西本來就不太適合玩這類的動作射擊遊戲，所以筆者還是建議大家改用外接式遊樂器搖桿來遊玩比較好。至於這三部分遊戲的評價，筆者個人認為排名是1>2>3，恰好也跟筆者對於電影版本的排名一樣。

終極警探可以算是一款改編得相當成功的電影移植遊戲，只要您是一位喜歡玩各式各樣動作遊戲的玩家，那麼終極警探將會是一個相當不錯的選擇，因為去哪裡找這種可以體會一套三種享受的大包裝遊戲呢？

群英會審 VER 2.1



是一款"一片三享受"的動作射擊遊戲，玩家可以在3D立體的空間中充份地享受射擊的快感，遊戲中的音效、畫面的表現都在水準之上，值得玩家試試。

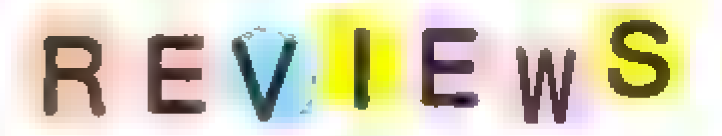


巧妙地利用系列影集，改編成三種不同類型的動作遊戲，在影集的劇情與遊戲類型的配合上，可謂融合的相當成功，大體上來說，遊戲難度屬於中度等級，花點心思應該不難過關。



以著名動作電影系列所改編的動作遊戲，將系列中三部曲變化為三種不同類型的遊戲，讓玩家一次玩得夠，不過也相對地讓各部份的表現不夠突出。

國外發行：EA
國內代理：美商藝電
遊戲類型：動作
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-120
記 憶 體：16MB
支援音效：WIN相容卡
顯示模式：SV
操作界面：K/M/GP
密碼保護：無
遊戲售價：880元
測試配備：AMD5X86-133、16MB RAM、SB16 Pro、6X CD-ROM、WINFAST S280





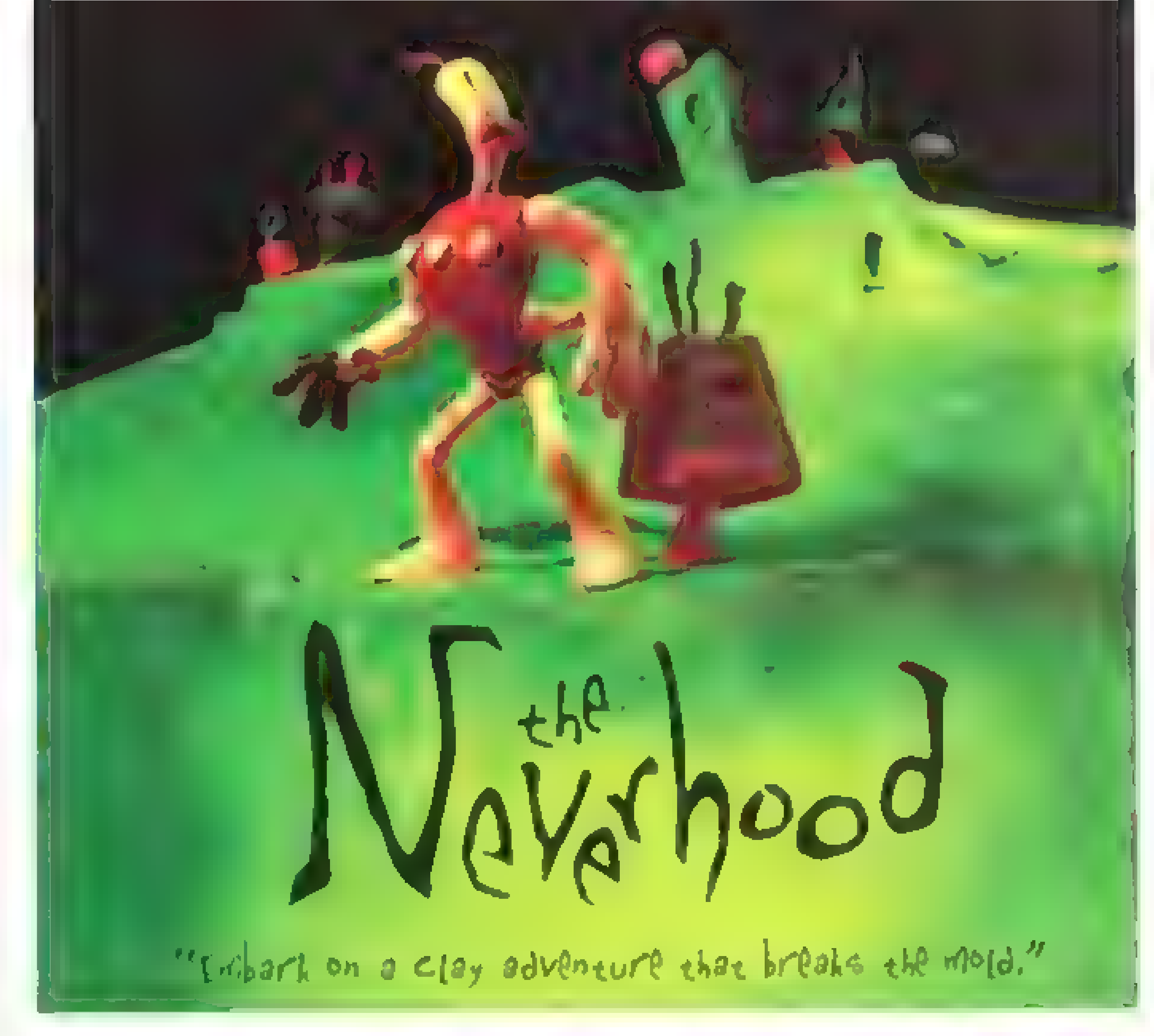
本文作者／小　河

哎！又是軟體巨人出的遊戲，筆者最近似乎和Microsoft特別有緣，接連幾次都評論Microsoft出的遊戲。上次的超級傑克能給筆者印象平平，不過這次要介紹的這套冒險解謎遊戲卻讓筆者有驚艷之感，因爲除了與好萊塢大導演史蒂芬史匹柏有關係外，整個遊戲的製作有水準以上的表現，而且畫面風格非常特殊，故事內容…啊…各位就聽小弟慢慢道來。

或許有讀者會問，這麼一套冒險遊戲跟史大導演扯得上什麼關係呢？這就要追溯到九年前，福星大進擊的原始概念源自於製作人Douglas TenNapel畫的十七張有關一個黏土世界的故事。七年以後史蒂芬史匹柏看到了這個構想，於是福星大進擊便誕生了。



我想沒有人不會被福星大進擊它那完全用黏土雕出來的人物、背景所吸引。現在的電腦遊戲（尤其以冒險遊戲爲多）充斥著龐大的眞人數位化影片，讓一個遊戲動不動得花上三、四片光碟來裝這些怪物，看多了這些遊戲眞的會有點厭煩。而在製作人Douglas TenNapel的構想之下，福星大進擊的製作小組完全使用



黏土建造出整個遊戲世界。了解傳統卡通動畫製作的讀者一定知道，這樣是最花心力、最耗費時間的，雕塑師必須先建立好所有的黏土模型，然後人物動畫的部份再一個動作一個畫面地拍攝下來，而後剪接成一段影片，往往遊戲中一段不到十秒的動作卻要花上工作人員一整天的時間。但是這樣辛苦的結果換來的是非常具有眞實立體感，動作也極流暢的表現，遊戲中您就好像進入了一個縮小的黏土世界，主角Klayman不僅表情豐富、各種走路姿態與動作也很順，比起用電腦運算出來3D人物與場景自然且生動多了。筆者不得不佩服該製

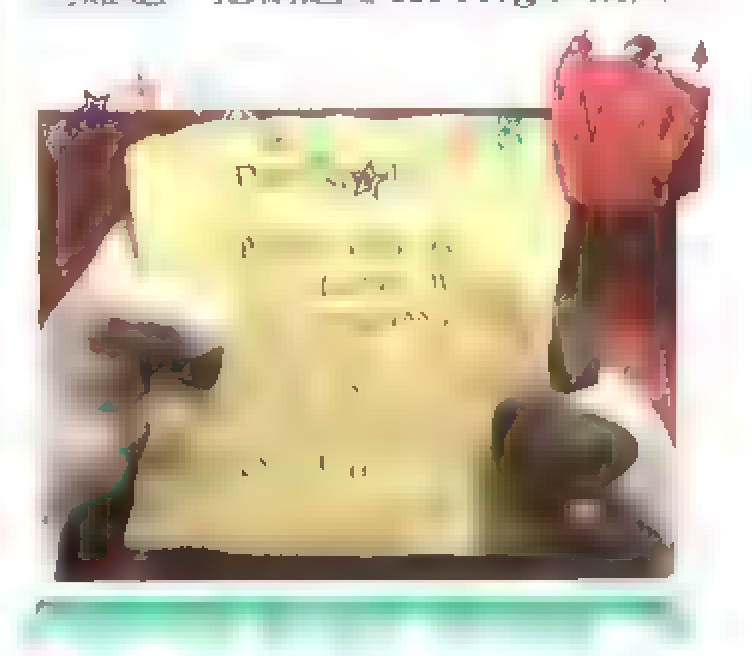


作公司花了幾萬多個鏡頭的耐心。

遊戲故事敘述一位全知全能的Father依照自己的形象創造了七個後代，並且給予他們每人一頂王冠。排行老五的Hoborg用它的王冠創造了一塊叫做Neverhood的土地，但是創建完成了之後Hoborg卻感到很孤單，於是創造一個叫Klog的人出來，但沒想到Klog的野心很大，搶走了主人



的王冠，還將他囚禁了起來。最後Hoborg只好再創造出Klayman來解救自己，而玩者扮演的就是這位"黏土人"（Clayman?），必須在Neverhood的世界中解決一些難題，把創造主Hoborg解救出





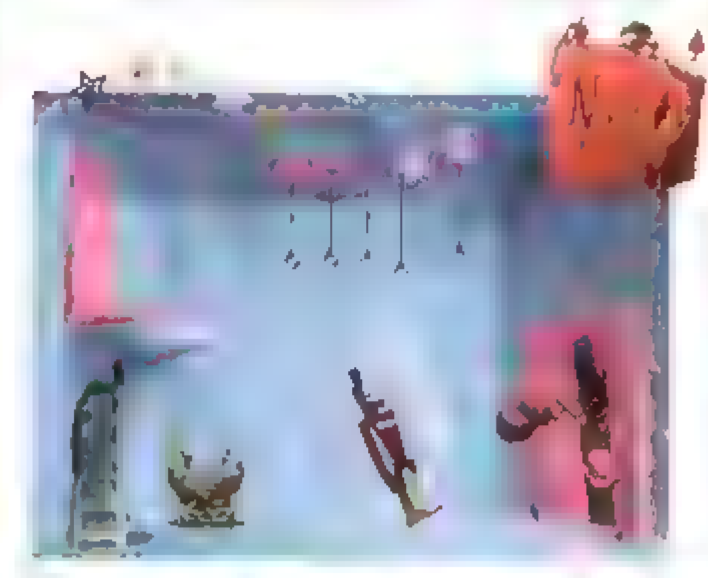
來。

一開始玩者可能會不知道來到這個世界做什麼，還好遊戲的操作界面做得非常簡單，只要用滑鼠在畫面上點一點，有用的地方或物品自然會做出反應，隨著遊戲的進行，您會撿到您的好友Willie留下來的錄影帶，透過Willie的述說，您才會一點一點



發現藏在背後的故事。它的謎題很直覺但有時又要讓您傷一點腦筋，基本上都不會有太刁難的地方，只要發揮想像力加一點IQ，都可以很輕鬆地完成它。遊戲過程中幾乎沒有什麼對話，遇到的"生物"不多，再加上黑黑的天空（不知道是因爲黏土模型的關係，還是製作小組故意的），遊戲過程中筆者總感覺有點孤單、有點灰暗。不過Klayman常常不經意的搞笑動作稍稍彌補了這種感覺。

除了全黏土製作，我想福星



大進擊最大的特色就是它那無時無刻不在的無厘頭幽默。這點從Klayman頹廢的走路姿態就可看起，接下來要用個大槌子把自家的房間門打爛才能進入門內，而後你會被一隻大怪物追得滿街跑



，看到一株植物吃了第三棵果子竟然要打嗝打個一分多鐘才停止，更誇張的是一片刻在牆上的文字，橫跨了三十幾個螢幕畫面的



Neverhood編年史，您不想把它走完還不行，因爲盡頭藏有一捲重要的錄影帶。像這些令人哭笑不得的設計，眞的讓筆者又愛又恨。

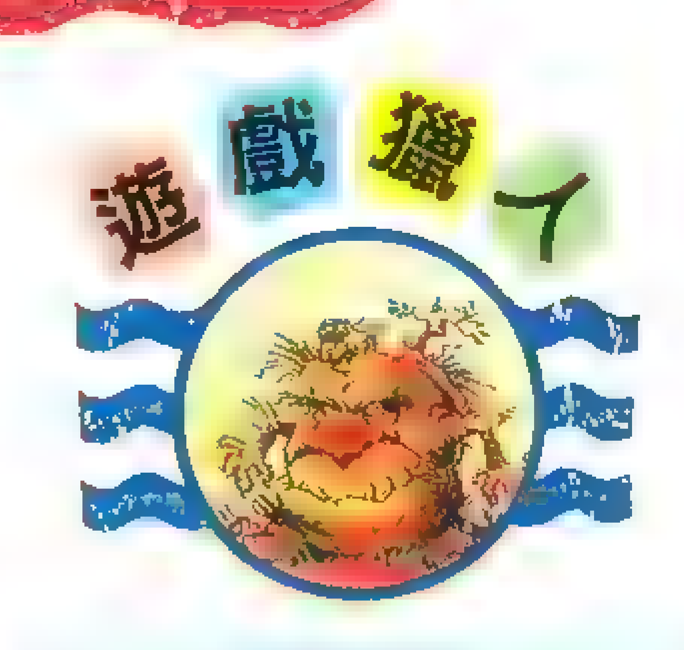
講到這裡，福星大進擊似乎沒什麼缺點，除了配備要求可能要高檔一點的電腦之外（因爲常常在Klayman的一個動作剛開始時要讀光碟，導致跳格的畫面），就是在筆者的電腦常常不明原因的當機，以及某些游標移過的區域畫面會浮跳，除此以外，筆者就沒發現過什麼臭蟲了。

福星大進擊就是這麼一款讓人又氣又好笑的冒險解謎遊戲，如果您厭倦了大堆頭式的眞人數位影片，如果您不排斥黏土模型的特殊風格，幽默頹廢的無厘頭情節，來玩玩福星大進擊，您會喜歡它的。

群英會審 VER 2.1

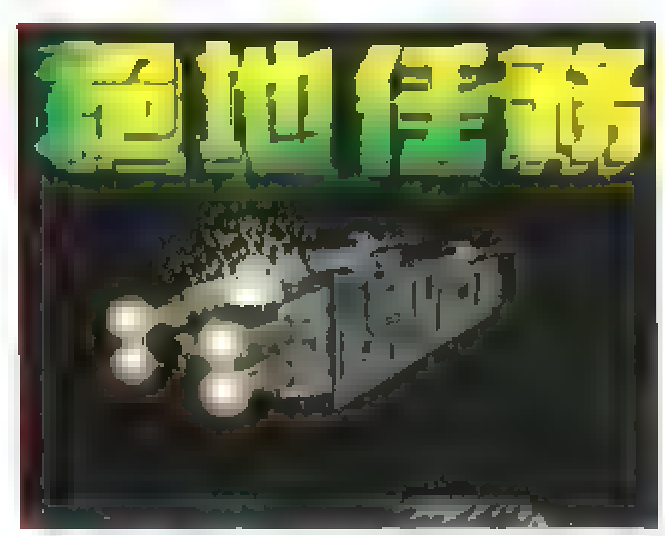
 86	 83	
由黏土塑成的可愛玩偶一向就是Cow Boy最喜愛的主角人物，由於此類影片的拍攝比一般眞人實景的方式更耗費心力，所以這款遊戲的製作成功更顯得難能可貴。	用黏土表現遊戲創意，風格果然特殊，感受也與一般用CG或眞人爲訴求的遊戲不同；再加上，遊戲中處處出現浮誇式的笑果，因此在整體時創作表現上，十分值得嘉許。	以黏土模型製作的冒險遊戲，充滿美式幽默風格的畫面，有別於目前以眞人拍攝的同類型遊戲；而難度恰中的程度也使得本遊戲頗適合一般玩家。

國外發行：Microsoft
國內代理：展科
遊戲類型　冒險
發行版本　光碟
使用平台　WIN95
適用機型　P-75
記 憶 體　8MB
支援音效　WIN相容卡
顯示模式　SV
操作界面　M
密碼保護　無遊戲
售　　價：1890元
測試配備：P-133、32MB RAM、S3、SB Pro+、CD-ROM



本文作者／Lucifer

在許多電影中，常常可以看到電腦最後取代了人類在地球上的主宰地位，最後進而統治全地球，並且決定要將人類徹底從地球上根除，接著就是一段段精彩刺激的冒險，最後多半人類最後的希望還是被保留下來，但有沒有人想過，要是真的沒有希望了呢？要是真的人類不值得繼續生存下去了呢？

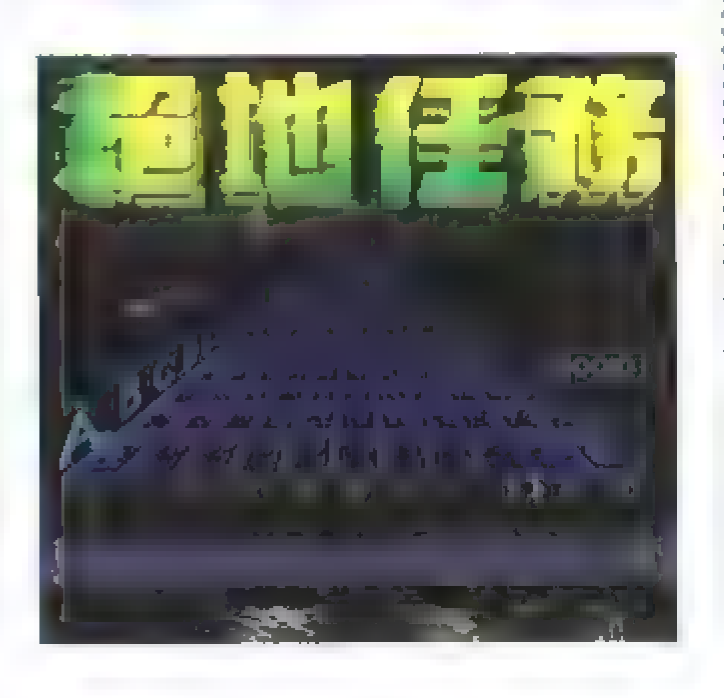


在『絕地任務』的世界裡，科技的發展成了戰爭的原因，由大多數的國家所組成的聯合國，是站在堅持反對發展高度科技，而由美國和日本及其他一些國家所組成的同盟國則是堅持科技自由的立場。雙方爲了這樣的認知，而從地球打到太空，雙方的武力競爭似乎是永無止境。直到西元二一三四年，同盟國意外的發現了可能是外星文明的踪跡，因此開始進行了一項名爲“絕地任務”的極機密計畫，希望能夠藉著此次和外星文明的接觸，扭轉狀況，否則同盟國就要步上滅亡的道路了。但這次的極機密任務竟然在不可預期的狀況下洩密，科學艦傑力可號和巡洋艦列辛頓號兩艦官兵全體陣亡，只剩下一個艦長迫不得已留下的伏兵，你！



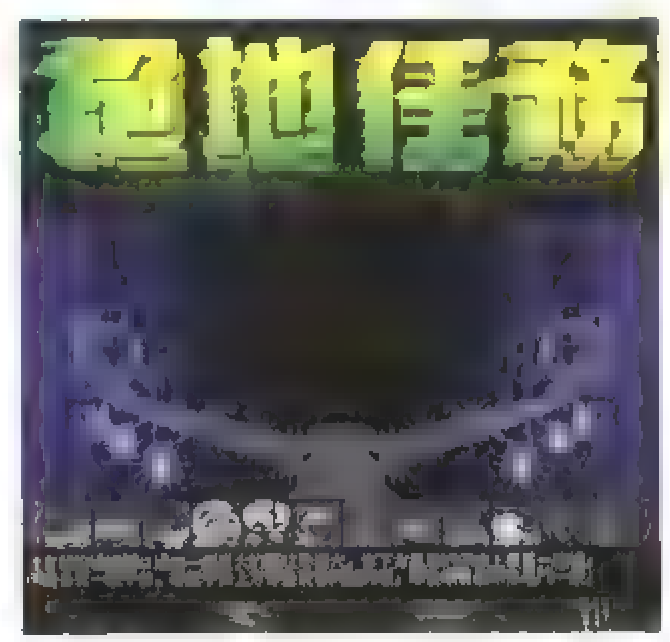
整個遊戲的操縱十分的便利，沿襲Legend公司一貫的優良傳統，單單一個滑鼠就可以執行所有的功能，而且非常體貼的是，當滑鼠移動到某個物體上面時，畫面上自然會出現該物品可以有的選項，察看或是使用，而兩個物品之間彼此可能有的互動也都會明白的列出來，玩者只需要從中挑選就可以了。這一點免去了玩者許多時候盲目嘗試各種動詞和名詞的結合的工夫，而且也確切的達到整個界面所需要的功能。

畫面和音效的部份則是沒有話說，當初這個遊戲在國外出品的時候，其畫面的精細度可說是數一數二，每一個畫面的解析度都十分的高，整體的畫面表現相當的賞心悅目。遊戲有三片光碟的大容量，不過大多數的動畫都儲存在第一片光碟裡，所以偶而會需要抽換光碟片。音效和音樂



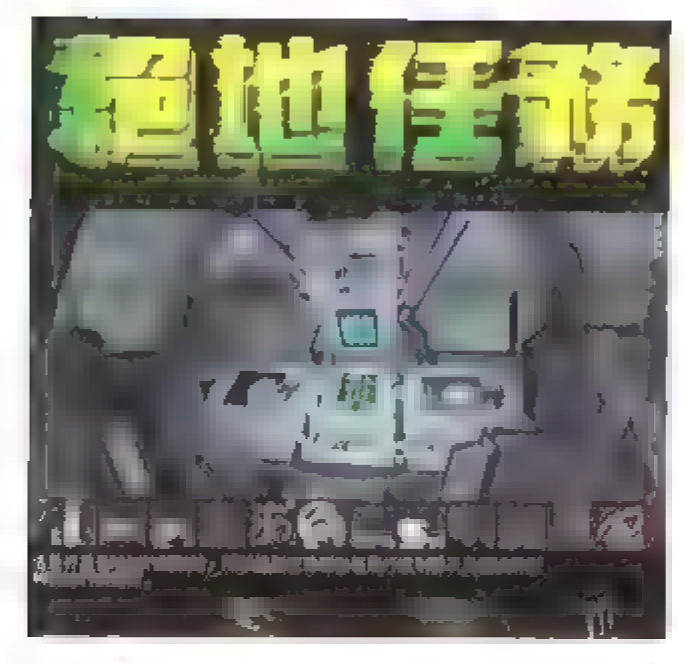
的部份則是忠實的扮演了一個稱職的配角，讓玩者可以藉著它們而徹底的融入整個遊戲的大環境當中。

“絕地任務”整體故事的安排高潮迭起，從一開始玩者對大狀況都搞不清楚的就被困在一艘空無一人、飽受蹂躪的巡洋艦上開始，玩者必須面對一波又一波的

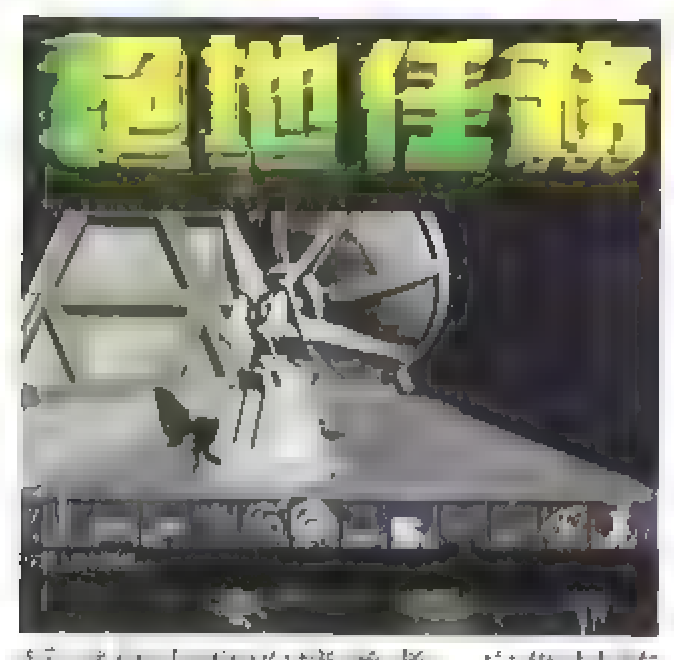


挑戰和危機，這些問題和挑戰都是一個接一個向你逼近的，而且每一個謎題之間銜接的也很好，設計的十分合理，也確切的把這些謎題嵌入遊戲故事中。故事的安排也是非常的“科幻”，整個遊戲中可以看到結合了許多現今科幻小說中流行的主題，例如：『微型機器』、『無人戰機』、『人工智慧』⋯等等。

筆者在這個遊戲國外剛出版的時候就曾經玩過原文版本的這



個遊戲，所以在中文化的部份特別能夠做一個比較。坦白說，像這樣的科幻大作，如果不經過中文化的過程，有多少的玩者能夠了解這樣的一個遊戲其中的內涵？筆者持相當保留的意見。所以當國內的出版公司願意花了人力和資金來打破語言的藩籬時，身

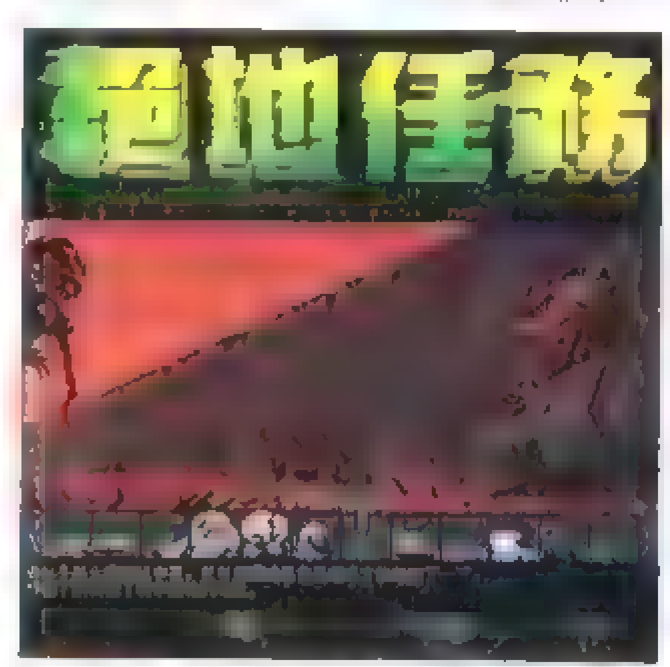


為這個遊戲的擁護者，自然是樂見其成。但這個遊戲最後的中文化結果，保守的說，沒有達到一個應有的水準，說得露骨一點，根本就糟蹋了這個遊戲；就從一開始的說明書來說，說明書譯得倒是十分的流暢，各部份也都相當的傳神，也兼顧了“信、達、雅”的要件，因此筆者在進入遊戲之前對它的期望相當高。

但實際進行遊戲一段時間後，讓筆者十分的失望。遊戲中有一段主角和電腦之間的對話，兩個角色對於人工智慧的討論有相當精彩的表現，但是在這個地方出了一個很明顯，很好笑的翻譯。電腦對主角表示自己的功能其實相當的有限，所以無法變成有意識的生命個體。單單這個地方就出現了兩個錯誤，主角對電腦的能力表示佩服，說了一句話：“You don' t see very limited to me.”（在我看來，你的能力並不會像你聲稱的一樣那麼有限。）遊戲中的翻譯相當的天馬行空：你不是我最難忍受的人！筆者幾乎懷疑自己是否看錯了，稍有英文基礎和實際進行過遊戲的人都不應該出這樣的錯；另外一個地方就更有趣了，電腦聲稱自己無法變成有意識的（Sentient），遊戲中翻譯成—我無法變成科學家



（Scientist）！其他文法怪異、贅字等等更是不勝枚舉，剛開始還可以用疏忽來安慰自己，但是等到後來的地方，有些翻譯錯誤的地方甚至影響到了遊戲的進行時，筆者就無法忍受了。再舉一個例子，遊戲中的Tachyon communication system（超光速通訊系統，Tachyon是科學家假設的一個比光速快的粒子，可翻譯為快子、迅子、或是超光速粒



子。）在使用這個儀器前翻譯還是正確的超光速通訊系統，沒想到實際啟動系統之後，竟然翻譯成了“塔其昂通訊系統”！這樣的翻譯水準不但對玩者是種不尊重，同時也是對原作者的一種羞辱。也許，當一家代理商沒有把握可以將作品中文化到一定水平之前，中文化並不見得是延遲出版很好的理由。筆者在此對這個作品的命運感到同情，但這個作品其實在內涵和設計上都非常的棒，只希望玩者不要因此而錯怪了設計者。

群英會審 VER 2.1



由於出版公司中文化上的疏失，使得遊戲的原意盡失，但不可否認的，此款遊戲無論是在聲光效果或是謎題的架構上，均有著不凡的成績。



撇除中文翻譯的部分，絕地任務秉持Legend一貫的優良水準，不管在操作界面或是聲光表現都表現的可圈可點。



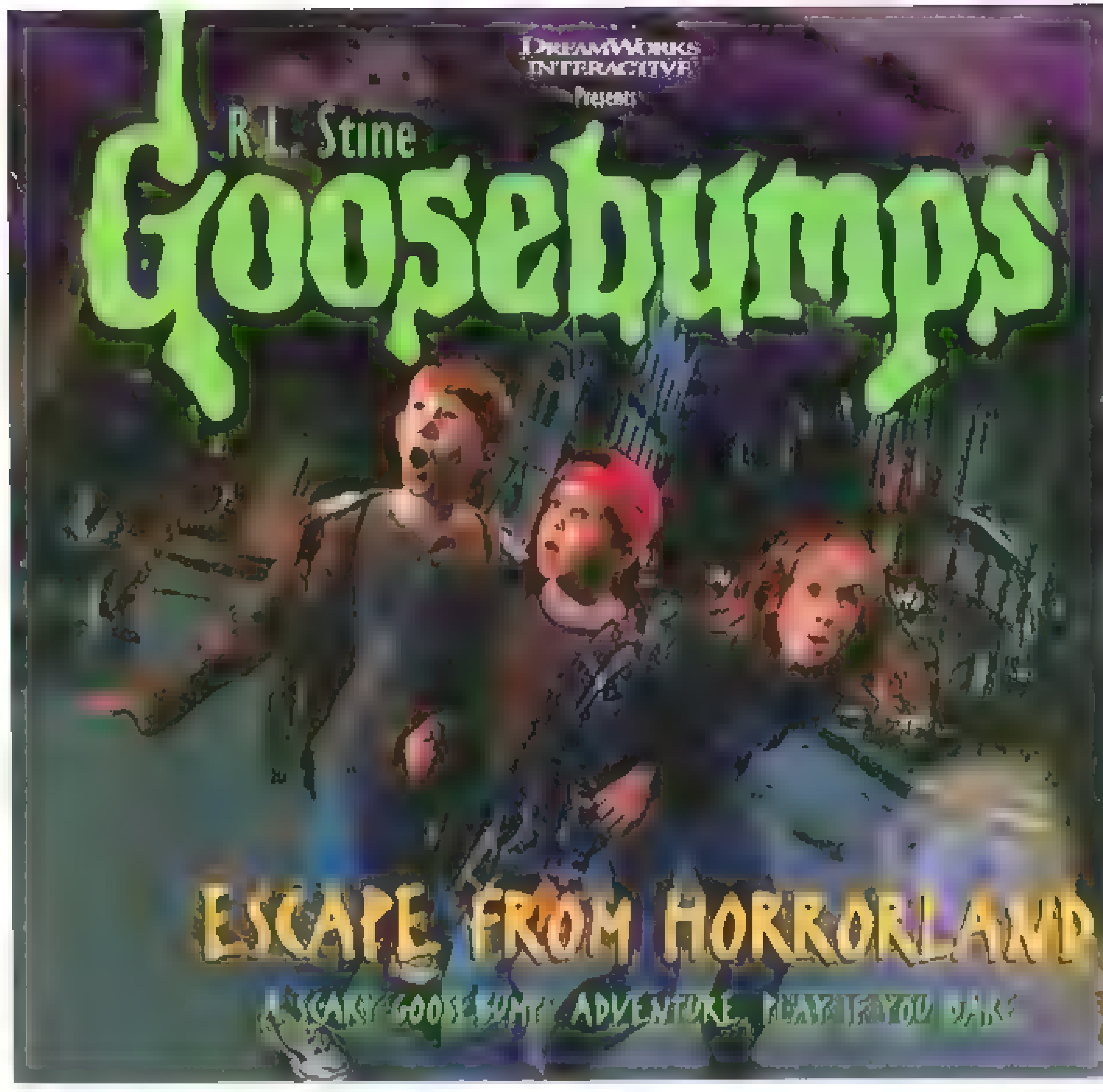
以外太空為背景的冒險遊戲，就原文版而言，其聲光效果及架構都還不錯，但翻成中文版之後，意譯上的謬誤極容易誤導玩家，使得整體評價大幅降低。

國外發行：LEGEND
國內代理：智冠
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟×3
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX33
記 憶 體：4MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：720元
測試配備：P-133、64MB RAM、6X CD-ROM、PAS、MIDI SC55

REVIEWS



本文作者／羅　蘋



不知道您是冒險遊戲的老手或是新手？對一些玩多了電腦遊戲的老骨頭而言，由於很多遊戲的同質性太高，常常會有一種感覺湧上心頭：『又是老套了！』。例如最明顯的例子就是遊戲界的傳奇—「毀滅戰士（doom）」。在『毀滅戰士』大爲暢銷之後，同介面同性質的遊戲多得數不清。對老手來說，這些遊戲大概都只是驚鴻一瞥，不會眞正花時間去玩的。

初進入本遊戲時，很多玩家定會被遊戲那平滑的360角捲





動所打動，或許會懷疑，在玩的過程之中也是這樣嗎？答案是肯定的！本遊戲運用了一種新的技術，在定點左右旋轉時，有著完全不損失解析度的平順捲頁。筆者曾在不同速度的機器上加以測試，發現螢幕的捲動速度並沒有太大的差別，因此推斷應該不是用即時運算的方式吧！大概

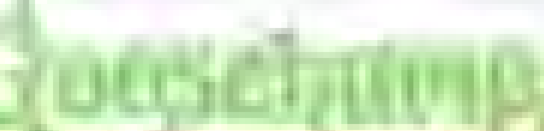


是事先就錄製好的影片，依角度不同播放出來。眞正令人驚異的是，一般WINDOWS的遊戲，在播出動畫時幾乎不允許玩家做任何的移動，而動畫的表現也幾乎都是在某個固定的框框中，是平面式的。本遊戲一開始即有一位小女孩，當玩家用滑鼠或鍵盤移動方向時，小女孩依然故我地在旁邊聒噪的唱作俱佳，並沒有任何停頓，例如原來你正對著小女孩時，她對著你比手劃腳，



當你向右旋轉時，小女孩會變到你的左方，在移動的過程絲毫沒有任何的停頓，不只如此，那個小女孩也不會站著不動，她會又跑又跳，走到她想去的地方。細心的玩家應該會發現，本遊戲在作左右捲動時，看起來並不是很貼近自然，彷彿畫面是在一個很圓滑的鏡面上『映』出來的，但不管如何，視覺效果絕對一級棒！

在遊戲介面方面，操作相當簡易，用滑鼠可以很順利的進行遊戲。本遊戲的類型屬於恐怖冒險類的遊戲，劇情並不會太複雜，謎題也和其他冒險遊戲差別不會太大，大概都是一些使用物品解謎或是排列組合、邏輯推





理等等。眞正的戰鬥場景大概都在狼人怪物出沒的地下道，但是並不能和怪物打鬥，只能閃躲或跑給他追，如果進入死巷就只好被傳送回起點了。地下道的用處其實大概都是讓玩家收集金幣，可以以金幣來換取遊戲提示。另方面，本遊戲以收集到七百七十七個金幣爲最高分，不過並不影響遊戲進行，整體來說大概只是給玩家額外的驚喜吧！



遊戲並不是直線進行，可以依照玩家的喜好到處逛，解決一些突發狀況，並朝著最後的目標邁進「救出所有的小孩子」。本遊戲的場景並不廣闊，地點也沒幾個，但是不管是動態或靜態的畫面都相當的華麗，值得四處瀏覽慢慢的欣賞。在音效配樂方面，本遊戲也表現了以往很多遊戲語音容易停頓或錯開的窘境，十分的流暢和同步。配樂類了動聽，在特定的場景會適時的響起配合當時氣氛的背景音樂，頗能夠帶動玩家融入遊戲的情境。音效製作得也十分棒，當玩家遇到突然破窗而入的狼人，張口狂吼尖嘴，揮舞利爪的時候，那種真實的恐怖感絕對是前所未見的！

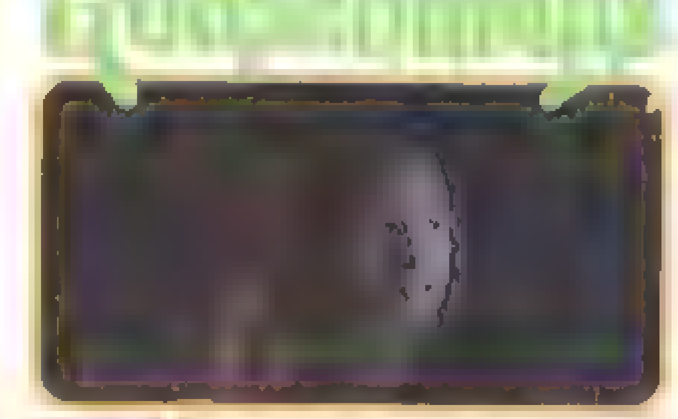


本遊戲共有兩片光碟片，筆者才玩沒多久，螢幕上就出現：『請放入第二片遊戲光碟』，不禁令人感嘆劇情太短。或許這是全螢幕語音動畫，驚人特效的多媒體遊戲無可避免的特徵吧！為了容量，犧牲劇情，或許有些以追求精神層面滿足為玩遊戲宗旨的玩家會對此大加韃伐，但是從另一個角度來看，劇情短或許在玩家心中更會留下深刻美好的回憶，而另方面由於完成



此遊戲所花的時間較短，玩家得有更多時間去玩其他的遊戲、或是唸書、作自己喜歡做的事，而不會因為玩遊戲而耽誤了正事，對一個生命有限、時間可貴的短暫人生來說，何嘗又不是好的呢？我想，玩遊戲和很多事情是一樣的，過程中的曲折驚險動人，遠勝於結局的成敗或是時間維持的長短。打個比方，您喜歡的是一段雖短暫卻美麗珍貴的戀愛，還是維持數年卻單調無味，乏善可陳的『男女關係』呢？

整體來說，本遊戲除了劇情太短之外，很多方面的表現都可圈可點，值得一玩。尤其是飾演小女孩的演員，年紀雖小，但演技出色，把一個十幾歲女孩的調皮、純真，表現得十分傳神，絕對讓您刮目相看！不論在動



畫、音樂、音效各方面，玩家都會有特別的感受。如果您喜歡恐怖片，也喜歡冒險遊戲，本遊戲絕對不會讓您失望，而如果您沒玩過冒險遊戲，更不能錯過本遊戲！

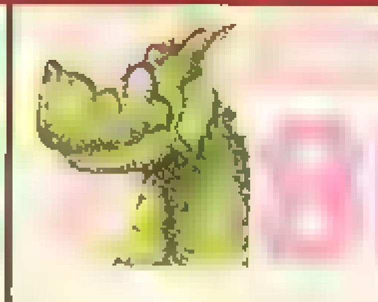
群英會審 VER 2.1



非常精彩的冒險遊戲，簡短的故事劇情卻處處表現不凡，無論是在畫面的流暢或音樂音效的配製上，都能夠充分地襯托出應有的氣氛。



遊戲製作嚴謹，沒有令人垢病的缺點，在遊戲中，表現地十分出色；不過由於太重於聲光技術表現，而忽略劇情發展，使得故事出現虎頭蛇尾的情形，而直接影響了遊戲的耐玩度。



一套恐怖的冒險遊戲，在畫面表現上可說是十分優秀，而音樂及音效也頗能融合出氣氛，而遊戲以解謎為主，喜歡「鬼屋電影」的玩家可能會多少有些失望。

國外發行：Microsoft
國內代理：展基國際
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟×2
使用平台：WIN95
適用機型：P-60
記憶體：8MB
支援音效：WIN相容卡
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1990元
測試配備：P-100、16MB RAM、4×CD-ROM

REVIEWS



天龍八部

●雪子

「繼"絕代雙嬌"又一曠世鉅作」多吸引人的封面介紹啊！有誰能抗拒能搖頭說不呢？至少我不能。所以二話不說本人就到電腦門市買下了～天龍八部。一開始還為封面上標的價錢嚇到，想要打消買下它的念頭，但想了想，遊戲裡有穿插些電影真人動畫，資金耗大是很正常的，於是就把錢包裡的千元大鈔拿出來，硬著頭皮付了錢離開了。我姊還說找了30元還可以坐車回家，不致於要口袋空空了。

回家時迫不及待地衝向電腦桌要安裝遊戲，想一窺究竟。嗯！不錯的動畫，有點發現這遊戲的優點了，但人物怎麼這麼不細緻？不，沒關係，好玩、有內容就夠了，而且音樂亦蠻悅耳的。看看現在有什麼寶物…。啊！當掉了。我沒有存檔啊！這不要緊…本人相這只是一個小差錯而已；要戰鬥了，咦？怎麼不能選擇…？原來要先按Enter啊！等等，我還沒選啊！怎麼一直打我啊？噢！要在5秒內選擇完畢啊（已開始後悔買這遊戲）！如此這般@#%*…。本人現在處於迷宮中…。啊！死掉了，GAME OVER的畫面還不錯，反正我有存檔嘛！死幾次都無所謂；怎麼按ESC就跳回DOS？沒關係，重新進入就好…。天啊！我怎會在迷宮外面?!我不要接受這種事實（完全後悔買這遊戲）！人家不玩了啦！好過份吶！OH!!又當掉了啦…啊…

這是本人玩「天龍八部」時的痛苦經驗，希望有關製作公司能檢討檢討，雖說最精彩的部分是動畫，但我寧可花40元去策錄影帶回來看也不要花近千元的錢買回一個既令人相當不滿又為錢心疼的遊戲回來。嗚…有誰知道我的苦？奉勸各位看倌買「天龍八部」不如買最新製作的「鹿鼎記」還來的划算，免得到時候又像本人「滿腹心事無人知」那可就悲慘囉！



●呆呆

消跡已久的格鬥遊戲，終於又再度復活了，這次推出的並不是普通的對打格鬥，而是橫捲軸的斜向格鬥，先別討論它的內容如何，當我看到開頭的3D動畫時，眼睛便為之一亮，一款格鬥遊戲竟在開頭用3D的動畫來帶入遊戲，真是太奇怪了，讓我增加了想趕緊進入遊戲的念頭。

1P、2P、3P，天啊！這遊戲竟能三人一起玩，太不可思議了。它在每章節開始時，有一幅的水墨畫，配上了那幾幅的水墨畫，內容顯得更加的充實，原本以為三人一起遊戲，遊戲無法進行很流暢，但是出乎我意料之外，就算是三個人一起進行遊戲，動作仍然是一樣的流暢，就像外面的大型電玩一樣嘛！但是這款遊戲又增加了在進行遊戲時，人物會因所得的分數而升級的模式，而每升一級，攻擊力便會變強，而所使用的絕技也更加的華麗，變得更有魄力，而遊戲人物畫得也相當的細密，這款遊戲採用了320×200和640×480兩種解析度，在遊戲進行時可隨自己的意思，而更換並不需在進行遊戲前設定，非常的方便。

這款遊戲在設定時，會有3種難度可供選擇，而依所選的難度，所進行的遊戲流程也不會一樣，當各位讀者品嚐之後就會知道了。你們可能會問，假如玩一半的時候，有事而不能繼續進行時，那下次是不是要重新進行遊戲，嘿嘿！您放心好了，和一般的格鬥遊戲不同的就是水滸傳，多了能隨時儲存的功能，讓您能夠更順利的進行遊戲。

說到其中可供選擇的人物，開始新遊戲時有4個人可供選擇，而隨著遊戲的進行會再增加，不知名的神秘人，很吸引人吧，各位親愛的讀者們呀！你們到底在等什麼？還不趕緊去買不然如果被賣光了，可不要後悔呀！算了！不多說了，我可要趕緊來玩水滸傳－梁山英雄囉，拜拜！



烈焰鋼狼傳

●神射手

由於幾個朋友及同學的強力推薦之下，再加上「軟體世界」的報導，便也去電腦超市買了這一款遊戲－烈焰鋼狼傳。一回到家便馬上把遊戲拷入電腦，便展開了一場激烈的大戰。

遊戲一開始敘述「鋼狼」的隊長－布萊克，為了幫助公主復國，而踏上了他一連串的戰鬥旅程。在第一場戰鬥中加入的米伯，一開始等級便差得很，筆者一開始便不太加他的等級。沒想到他到遊戲中途便背叛，投效敵方；真是「好加在」，隨著遊戲故事劇情的發展，原屬「鋼狼」部

隊的成員會一一加入，提升我方的戰力。在本遊戲中，電腦的AI眞是無話可說的好，當己方有一部隊HP值不多時，敵方便集中火力攻擊，一定把你解決。而隨著我方部隊隨等級的提升，攻擊力及防禦力皆會上升，但HP值卻不會上升，因爲在「烈焰鋼狼傳」中，HP值決定人物所使用之機兵，倘若錢夠多的話（事實上根本不夠用），所用的機兵便可買最好的，武器也可買最棒的。每一關中，在奇怪的樹或地上中，可發現有隱藏寶物，也是筆者在遊戲中額外的收入。「烈焰鋼狼傳」遊戲不論在畫面及創意、電腦AI皆有非常不錯的表現，但其音樂的表現上卻差了點，幾乎一直聽到同一首歌在「REPLAY」。除了此一缺點外，「烈焰鋼狼傳」是一款非常好的遊戲。

在衆多的遊戲中，勸你不妨試試這一款「烈焰鋼狼傳」。



神奇傳說

●蘇柏榮

神奇傳說終於以3D的型態登場了！但在之前，只看到誌上大力廣告，一月號的「軟體世界」也在介紹，卻從未看過它預定什麼時候出；但是在春節期間悄悄登場了，我還在高雄的店家看到此遊戲堆得比人還高呢！

本遊戲用精緻立體的畫面、豐富的人物個性、悠揚的音樂音效、以及華麗多變化的魔法將故事氣氛烘托得極完美，是個好處說不完的GAME。而且筆者敢講那片印刷不精美的光碟是最值錢的（不要拿大補帖比，雖然我也用過盜版的），因爲除了遊戲本身外，裡面的「OMAKE」檔有好幾張漂亮的圖片，又燒錄了二十餘首近三十首的樂曲，的確夠本吧！

這遊戲也有幾個小缺點：①說明書不夠好；還是用黑白的，太混了，雖然解說詳實，但也該加些角色介紹；②AI有時候會「出槌」最恨的就是那些龍啊！妖精啊！跑過來用法術K你，之後又優雅地飛走了；③要告訴各位玩家：本遊戲有五十關，不是二十五關。破了二十五關後會有段過場動畫，然後像其他遊戲結束般列出作者群，後自動跳離遊戲，回到原作業系統。可是如果再進入遊戲的話，載入二十六章與友重逢，冒險又開始了。說明書上未提到，我也是在回函卡上寫了只有二十五關等字寄去後，電腦公司打電話來告訴我，我才知道的。有時候別太相信經驗，雖然一如卡通和其他遊戲結束時，一般實際上還有一半的旅途呢！

總而言之，將配備升級去買神奇傳說吧！我可給它九十三分的高評價喔！



天晴傳

●仔仔貓

「天晴傳」在好早好早以前就打過廣告，趁著春節打八折的期間去買了它的CD版（好像沒磁片版？），回來灌完後進入遊戲，發現「天晴傳」並沒有片頭動畫，而是把動畫部分擺到了「遊戲介紹」的地方，算是不錯的設計。不然有的遊戲明明要玩上次的記錄，卻還要再看囉哩叭嗦、又不怎麼樣的片頭動畫，實在很討厭。

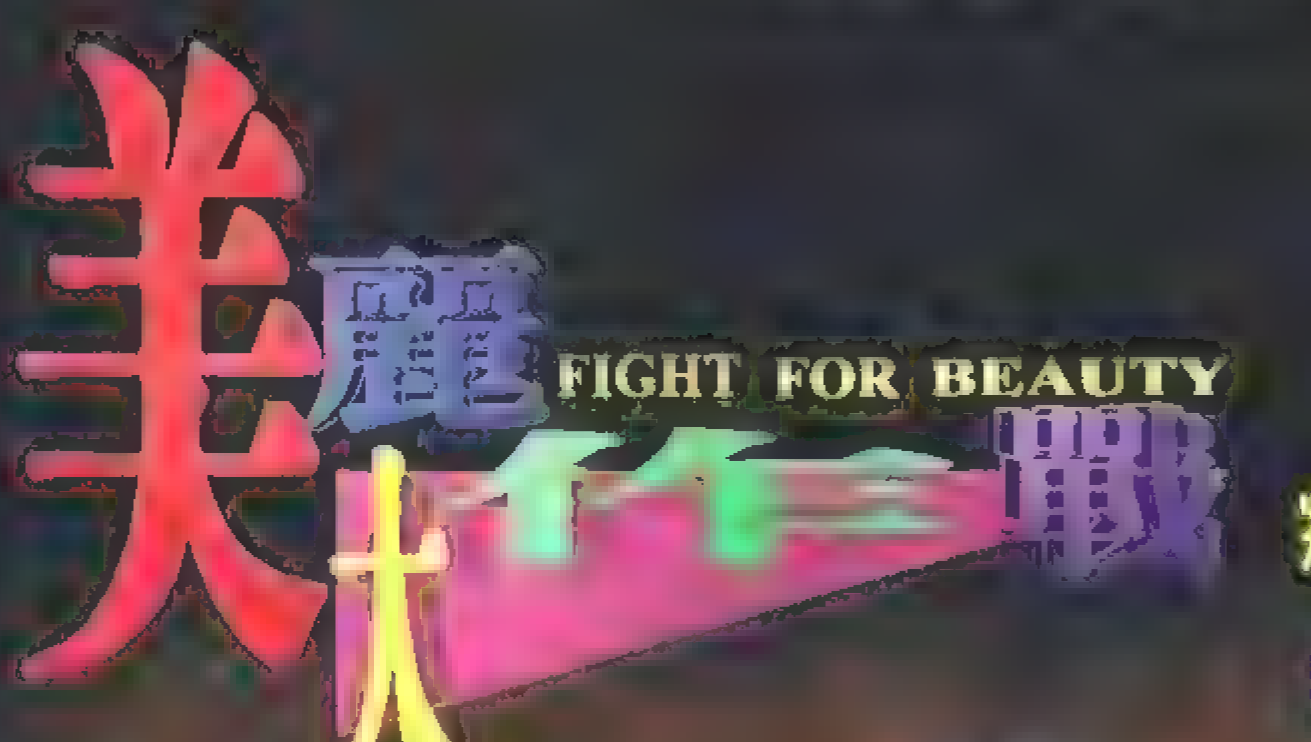
我覺得「天晴傳」令人喜愛的地方，就是圖畫實在十分的可愛，連人物之間的表情也都十分生動。再者音樂也還不壞，在原野中行走的主題歌很好聽。整個遊戲很容易上手，迷宮也很簡單，不像其它RPG遊戲，繞了老半天還在裡面打轉。

不過「天晴傳」最大的缺點，就是無法隨時儲存遊戲，還得到城鎮或特定地點的「社」內找女巫儲存。像在第二段的部分，要去黑森林內打「闇鬼」時，雖然入口附近有女巫，但每打完遊戲後就跳回「里」內將受傷的玉裳帶回給四界王，然後遊戲又非常"自動"的跳到迷宮去（幫玉裳找回「白蛙的卵」療傷），迷宮內是走不出來的，所以之間根本沒機會存檔，當我看到白蛙後卻又被打死了…沒有儲存…所以，嗚～實在是太不人道了！

另外這個遊戲內也有令人討厭的BUG，只要被敵方施以一特定法術，畫面馬上"花掉"。以"花掉"來形容眞不足以爲過，因爲那種畫面實在非常的慘不忍睹…。但是「天晴傳」中也有一個很特別而令人喜愛的BUG。用「令人喜愛」來形容BUG，大家一定會非常奇怪；那個BUG或許也算是「遊戲秘技」吧？在第二段部分，出了城後直接往南長驅直入，中途不要入村落，可發現湖中之島－黑森林。此時進入後，每次戰鬥都不會損生命值及法力，中毒、石化、死亡也不需道具就會自動復元，又可以讓五衛門「用力的偷」（偷完一堆後再出去賣錢）。如此來提升級數、增加道（通常都會偷到不錯的，甚至可拿到「掛圖」系的道具，對付闇鬼非常有效。）、增加錢，不知道的人可以試試。

「天晴傳」除了些小缺點外，可算名符其實，眞得很「天晴」（註）哦！

註：「天晴」爲日語"眞好，了不起"…等。



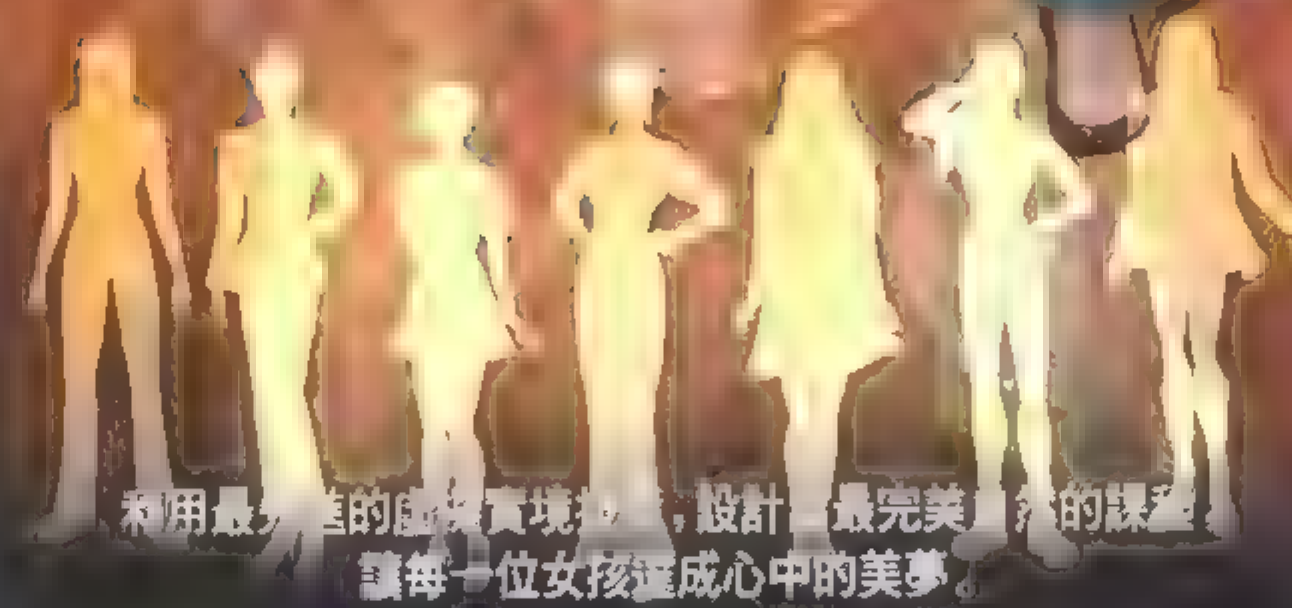
瘋狂醫院3

我們需要您的熱情參與!!

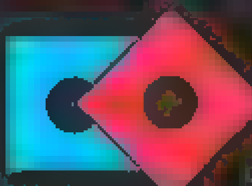
瘋狂瘦身美容中心
暑期集訓班招生預告!!











精訊資訊有限公司

© 1997 KINGFORMATION CO., LTD.

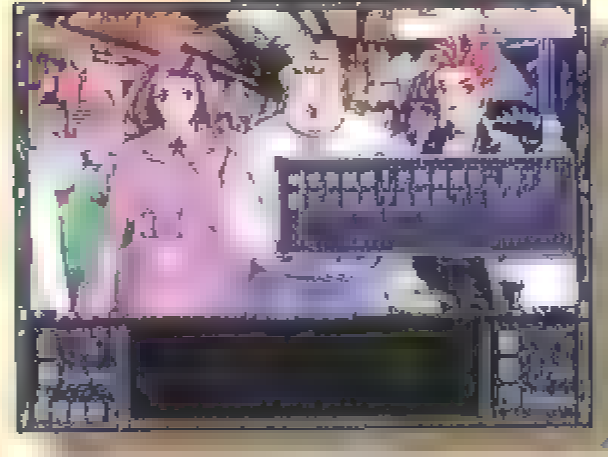


新登場
厭煩了一成不變
如槁木死灰般的麻將遊戲嗎？
先別灰心 你還有一線希望!!
趕快試試
這一款新新的…
瘋狂麻將
世界大爆
讓你（妳）
耳目一新
重拾人生樂趣!!
一萬
一萬
南
中
中
中

正宗

台灣16張麻將2

支援單機暨網路版



麻將+RPG＝全新的遊戲樂趣。有劇情和多種結局喔！



讓您打的輕鬆快樂，賭注大小、對手任君選擇。



參加至尊盃麻將名人邀請賽，讓您測驗自己的實力如何。

歷經三年 全力製作 麻將極品 終極典藏

全程支援滑鼠，一鼠玩到底！

擬真立體視角，臨場感再現！

對手個性十足，語音活靈活現。

連線對戰！

支援 Modem、Null Modem及區域網路連線對戰！



大宇資訊有限公司



的小街
一段不平凡的
SOFTSTAR www.softstar.com.tw
TUNGTOWN



交織愛與恨、情與愁的浪漫故事‧‧‧

LENGEND OF WOLF

戰略角色扮演遊戲

新式戰略系統—鎖定指令導入！

創新的鎖定指令系統，角色將會依據自己的個性，追蹤殲滅由你所下令指定的敵人，人性化的設計，使您更能投入戰鬥的樂趣。

STORY SYMOPSIS 故事

‧戰略角色扮演遊戲導入高度劇情要素
‧角色個性輔以星座設計，各個生動活潑
‧故事情節扣人心絃，纏綿悱惻

※開發中畫面

魔劍士/艾雷克

BATELL SYSTEM 戰鬥

‧敵我行動個性化，詳細的戰略數值設定
‧人性化界面設計，玩遊戲不再是一種折磨
‧道具系統新設定，遊戲方式變化萬千

※開發中畫面

魔法師/瑪雅

CG ANIMATION 動畫

‧高水準動畫製作，震撼您的雙眼
‧劍與魔法的大戰，驚天地泣鬼神
‧輔以精心配製的聲音效果，絕對要您耳目一新

※開發中畫面

魔劍士/班

MUSIC/林坤信．GRAPHIC DESIGN/郭炳宏



SOFTSTAR®
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL.(02)356-3567 FAX (02)356-0969
大宇資訊有限公司
HOME PAGE http://www.softstar.com.tw/

WIN95&DOS版本同時發行



戰略角色扮演遊戲

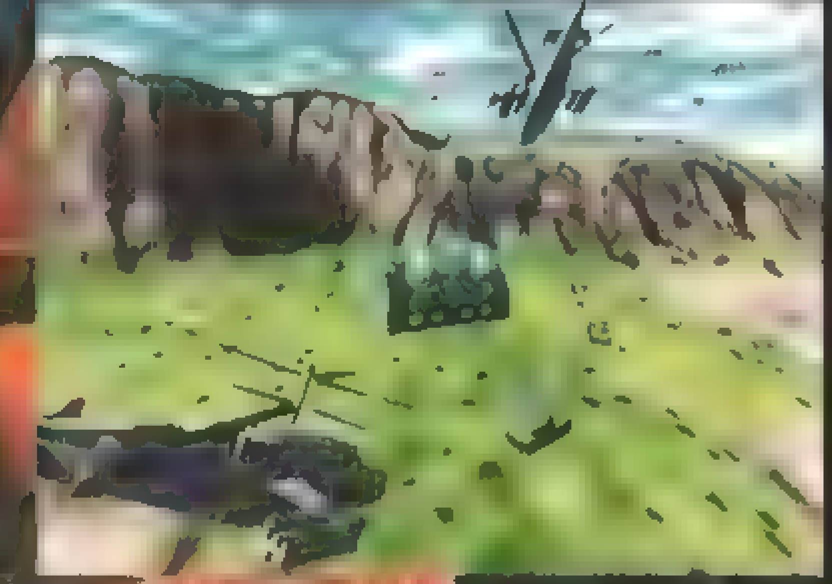
E-mail:www@softstar.com.tw



理想果子開發小組


NOVA
LOGIC






進行聯合攻擊任務






更刁鑽的敵人要你好看


UNALIS
CD-ROM






尋找最佳狙擊手
STAR WARS
X-WING VS. TIE FIGHTER
帝國生死鬥
X戰機 vs. 鈦戰機
超強對最強！
支援網路等連線對戰
擁有立體的飛行地圖
可自由加入叛軍或帝國
提供五十個以上的原創任務
採用最新的圖形引擎處理材質等貼圖
© 1997 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Star Wars, X-Wing, TIE Fighter and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd., used under authorization. Totally Games is a trademark of Totally Games.
LucasArts
松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL 台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

亡命暗殺令

Shiny

Interplay

在未來，人類終於發現無窮無盡的新能源，人們享用它，直到一群異形的兵團來到：：牠們的鐵蹄蹂躪了地球上的每個城市，人們開始躲藏，你是他們最後的唯一機會，穿上特製的戰袍，戴上狙擊槍，慘烈的殺戮即將展開。

★最先進的3D引擎技術，視覺效果前所未見
★在狙殺異形的同時，小心異形們的恐怖報復。
★特殊的"ZOOMVIEW"放大技術，讓你可以輕易的看見一里外異形臉上的表情，然後幹掉牠。
★逼真，廣大的科幻世界，任你自由的探索與冒險。

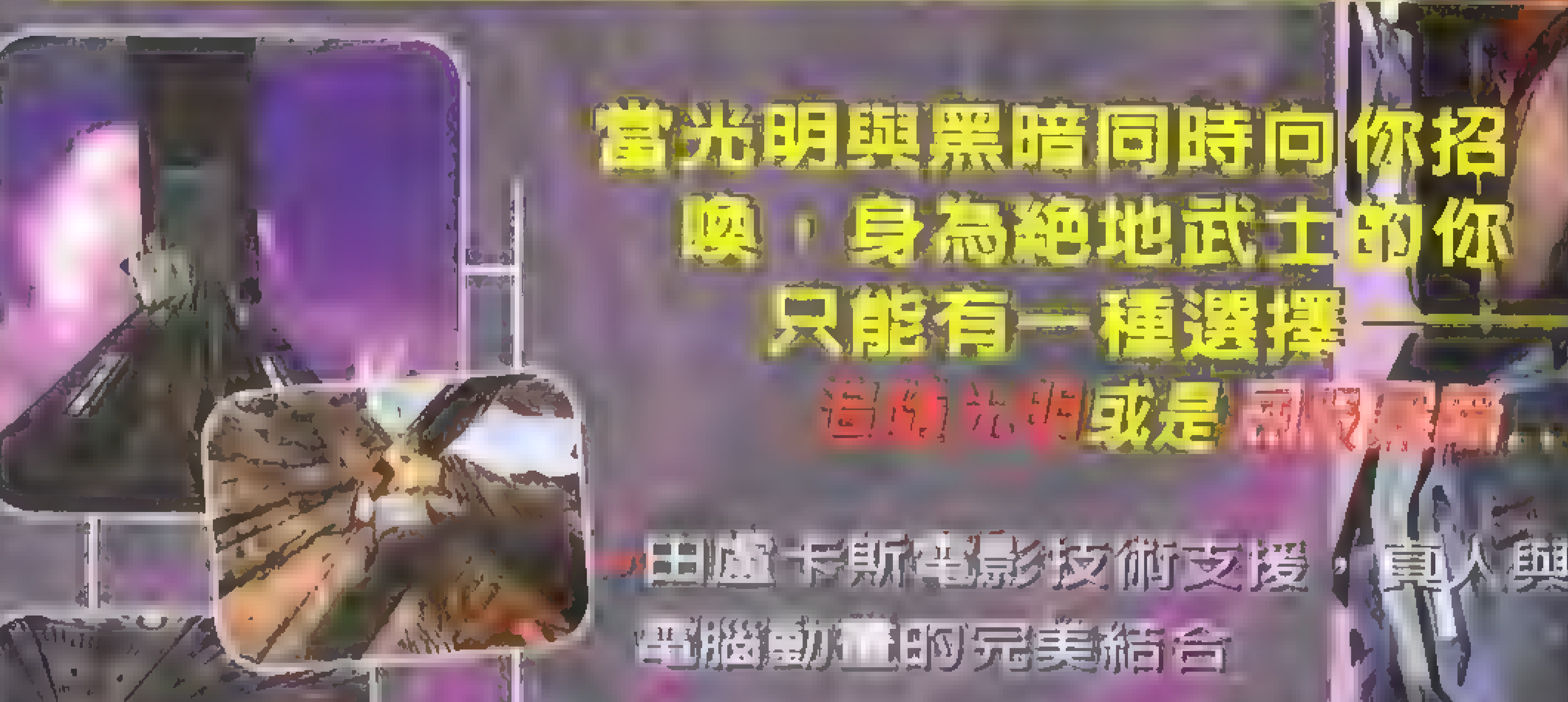






為了實現成為英雄的夢想，三位美少女進入冒險者養成學校，你將扮演她們接受一連串的考驗，在學習的過程中每一步驟都影響到她們未來的發展與能力，來，打開通注冒險世界的門扉，充滿驚險刺激的旅程正等著你





- 由盧卡斯電影技術支援，真人與電腦動畫的完美結合
- 足足三十五分鐘的動畫，三十二個關卡，呈現完整的星際世界
- 數十種武器（包含光劍）、十三種原力招數，隔空取物、說服術、隱身與鎖喉等，讓你成為最厲害的絕地大師
- 支援網路連線功能，可各自鍛鍊原力家數不同的傳奇人物，一較高下
- 最有可能超越「雷神之鎚」類型的遊戲，豐富的劇情與設計，等你前來見證





封神演義
飛天遁地，西岐兵伐紂，
替天行道！
披肝瀝膽，商朝軍反擊，
誓死護國！
集戰略、養成、角色扮演三大特點於一身，
開天闢地之超級強 GAME！
多關，關關精彩刺激
吒、三頭六臂的殷郊等
依各人的特性分配修習各種不同的技術。
強人物的戰鬥力、仙力或移動力等，以面對更嚴酷的考驗。
現出來，這些高低不同的地形都會對你的戰鬥產生莫大的影響。
數百種以上的法術
等，每種法術施展時都有石破天驚的動畫表現，very 酷喔！


SOFTWORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司
李靖潛心修練玲瓏寶塔的仙術
楊任修習五火神焰扇之仙術
姜子牙施展飛刀菊崖，敵人命喪黃泉！



水滸傳
中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！
令人又愛又怕又無法抗拒的俠盜生涯！
軟體世界
智冠科技股份有限公司



可知九紋龍史進如何痛擊少華山三匪又戲劇性的與匪結爲拳交？又知花和尚魯智深怎樣施巧計嚇退強娶民女的小霸王周通？到底豹子頭林沖慘遭花花太歲高衙內陷害之後要如何復仇？究竟那些被誣陷逼迫的好漢們是怎麼不得已的走上梁山，落草爲寇？搖搖欲墜的朝廷，揭竿吶喊的老百姓，就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決勝負！

【敵人之智慧】
敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻擋你們，聰明的敵人會自動決定採主取動攻勢或在原地不動，並會伺機待在防禦效果最好的地形上，攻擊時會先攻擊他認爲最弱的單位並會挑選最大射程距離，他還會自行設下埋伏點等候你自投羅網。

【遊戲之角色】
戰略角色扮演可自創不同的[illegible]性[illegible]主角人物加入梁山好漢之行[illegible]

【遊戲之畫面】
以640×480[illegible]顯示模式[illegible]大[illegible]，[illegible]場景[illegible]包括[illegible]山及[illegible]山寨之中[illegible]當然還有[illegible]不同的地形對戰情產生[illegible]的影響，而且地物將依所發出的招式產生破壞情形，十分逼真。

【遊戲之戰鬥】
以[illegible]立體戰鬥畫面，[illegible]因事件發生而立刻於當地開始戰鬥，玩者及衆家好漢除了個人有[illegible]式還有範圍不[illegible]的氣功及數十種[illegible]必殺絕技，有配合數套攻擊動作的[illegible]技，[illegible]人以上合力攻擊的合體技還有反[illegible]不同武術可[illegible][illegible]中招受傷或氣功發出[illegible]有條山四[illegible]或不[illegible]之視覺效果

【遊戲之進行】
玩者將可以召募有志一同的伙伴入伍並肩打梁山共舉大業，水滸傳中每個由天罡地煞托身投胎的好漢都有其獨特的身出、綽號、性格、絕技及造型，還有不同的屬性值，遊戲是以達成不同的條件，如消滅敵方一定比例單位數、消滅對方特殊頭目或到達撤退地點等以決定是否過關。


吞食天地III
三分天下，各憑實力！
是擁有天時的奸雄曹操、
還是廣收民心卻顛沛流離的劉備、
或是盤據江東佔盡地利之便的孫權
能達成逐鹿中原的美夢呢？
請看魏、蜀、吳三國縱橫捭闔、
龍虎爭鬥的精彩奮戰篇！


●可選擇曹操、劉備或孫權為主角，一共有約90關
●戰鬥畫面全畫面採多層捲動的方式，敵我雙方的揮、刺、劈、砍等動作盡入眼底，每個人物還有各種不同的必殺絕招喔！
●人物的造型會隨裝備武器的不同書面清晰的顯示，完全不需花時間查閱
●三國時代所有深諳兵法、足智多謀的軍師、謀士級人物以及驍勇善戰的名將都將輔助你過關斬將，一統中原
●隨著劇情的推演，有時得孤軍奮戰，有時卻可和盟友攜手對抗敵人。
包藏豐富的謎題
●將戰場由陸上延伸到江上，由城外打到城內，最後直接殺入宮殿內
●最傳統的中國式謎題，陷阱以及亂石陣、絕地陣、滾木陣等特殊的陣法，考驗玩家的智慧
●兵器、道具、寶物、丹藥，道具上百種，還有各種特殊寶石，琳瑯滿目，目不暇給！
●有水、火、木、石、風、雷……十多種出神入化的攻擊計謀，還有一般計、強化計和特殊計，幫助你完成霸業
●二十多種詭譎多變，五花八門的陣形！
吞食天地 III
雷殺鞭之爆雷破。
關羽取得青龍偃月刀之動畫。
淹七軍
吞食天地 III
火神計。
吞食天地 III
每個關卡前都有詳細的劇情背景介紹。
軟體世界
智冠科技股份有限公司

亞洲套裝軟體系列



進銷存寶典 IV

適用對象：適合各行各業批發門市零售專用

50%

STOCK

DEALING

+88%

BUSINESS

SOFTWARE

- 客戶(廠商)管理
- 進／銷貨資料管理
- 單據轉輸管理功能
- 產品進出統計
- 繪製統計圖表
- 門市零售管理
- 庫存作業管理
- 銷售單毛利計算
- 報價資料管理
- 業務業績統計
- 萬年曆
- 產品調撥管理
- 金額自動重算
- 訂單資料管理
- 公司營運統計
- 計算機
- 供應廠商資料管理
- 訂貨客戶資料管理
- 報表列印多元化管理
- 廠商客戶統計
- 應收／付帳款管理

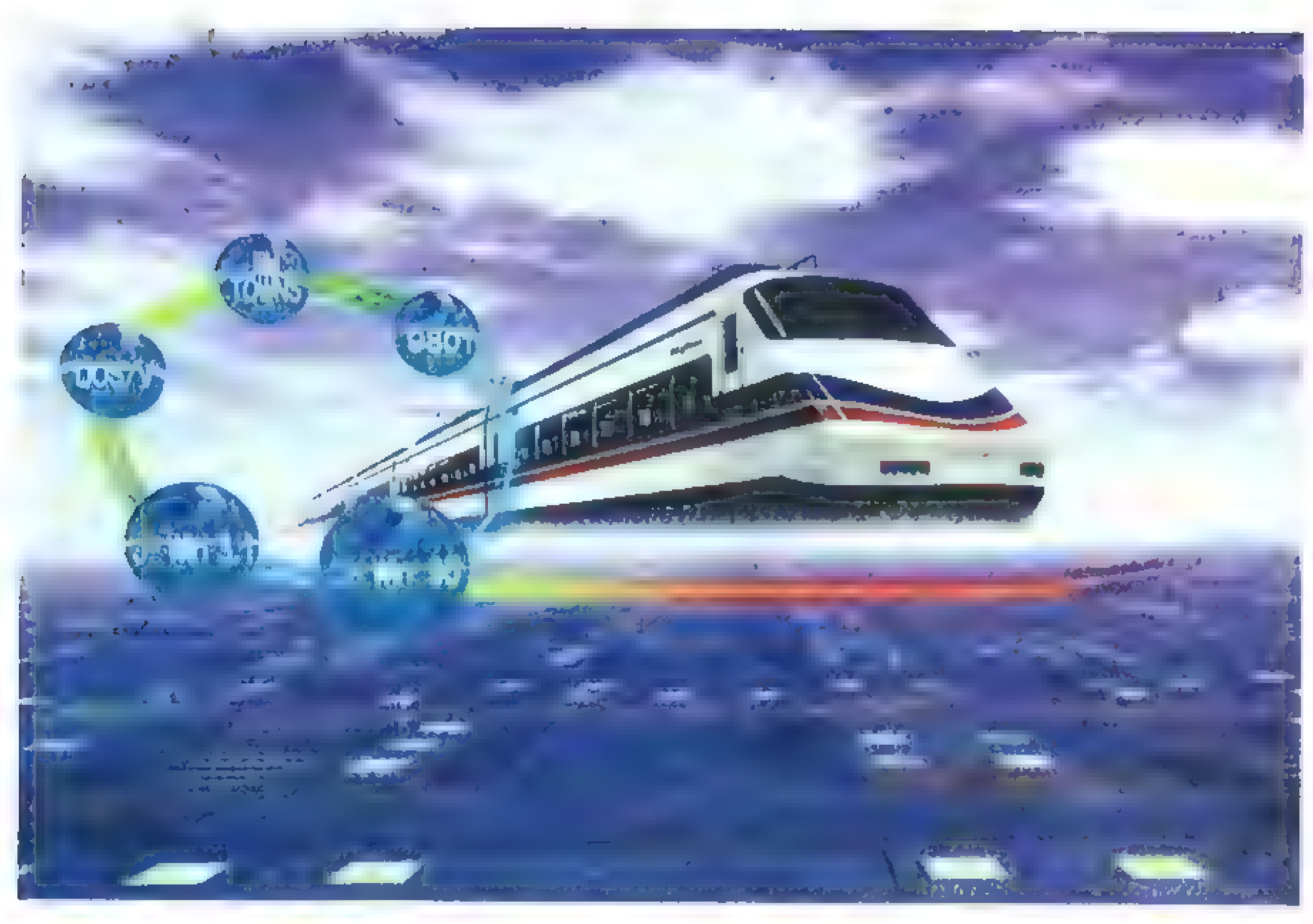
建議售價 8800元



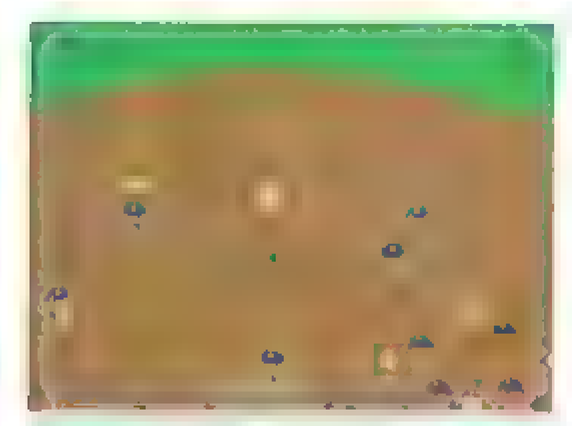
製作研發：亞資科技股份有限公司
地址：高雄市前鎮區擴建路1之16號1樓
服務洽詢專線：(07)816-1976,814-1981
傳真：(07)816-0910



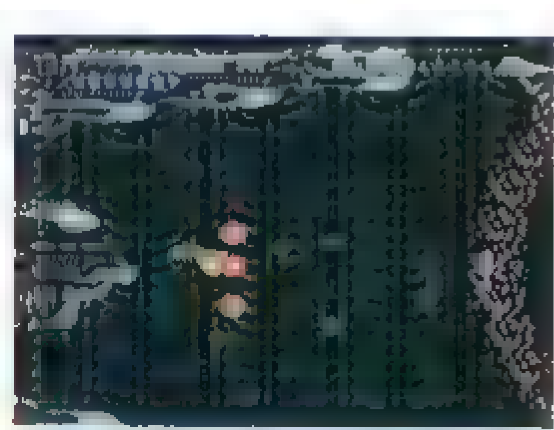
代理發行：智冠科技股份有限公司
地址：高雄市前鎮區擴建路1之16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988,(02)788-2188
(04)202-0870

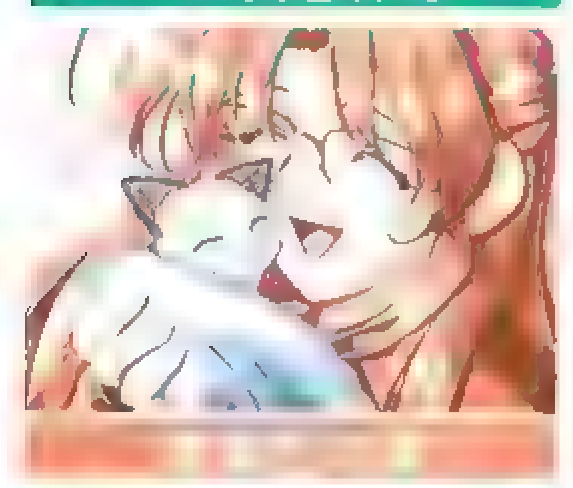




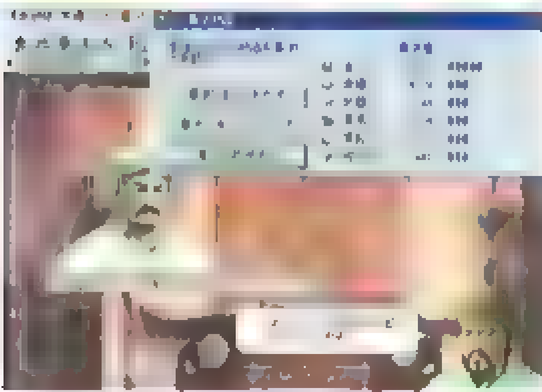

96 實感棒球

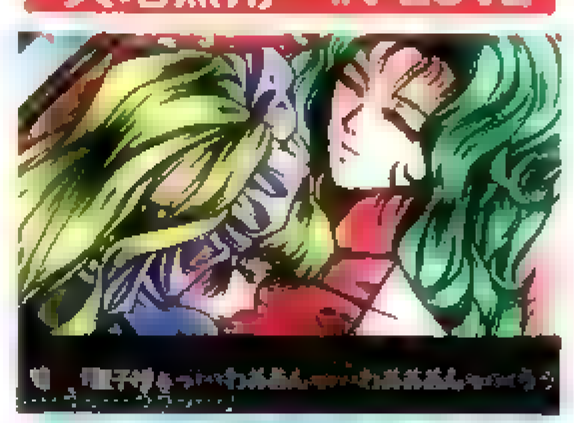



宇宙巡航機豪華版




天地無用－IN LOVE






天地無用－登校無用

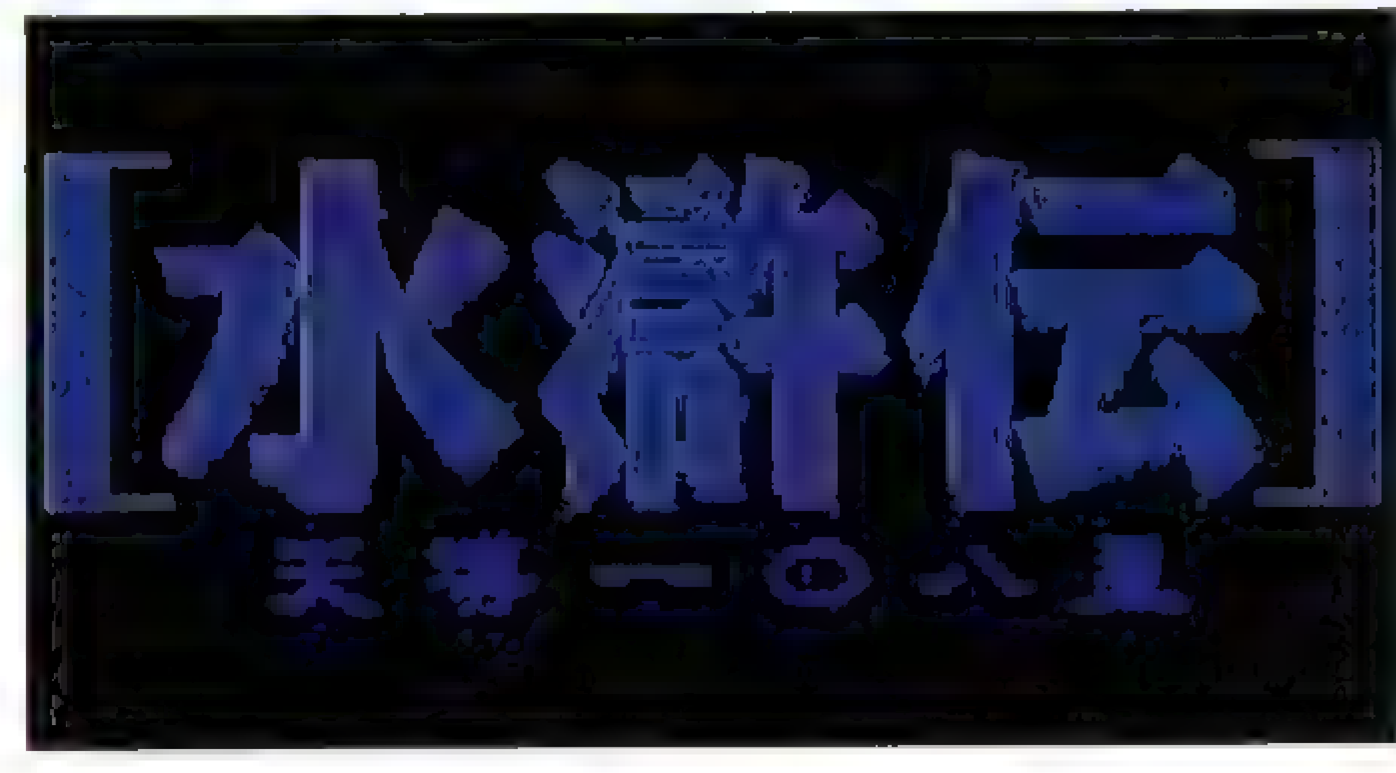

毛利元就－誓いの三矢

最近電腦遊戲雜誌界中發生了一件不小的風波：某家雜誌因刊登暴露過度的遊戲圖片，而被人投書到高雄市長處，而引起了一股軒然大波。在此列車長不禁想著：雖然日本遊戲中有七成是 H-GAME，但電腦遊戲雜誌畢竟是屬於青少年的刊物，如果不能謹守一些基本尺度的話，那本刊是否也會變成下一個新聞焦點呢？所以要求再多「露」一點的讀者們，還是請你們多多包涵吧！

您滿意本列車的服務嗎？各爲若有任何建議或指教的話，歡迎來信到高雄郵政 18 69 號信箱「JR 新幹線」收，列車長將爲您盡心服務。謝謝！


LYC

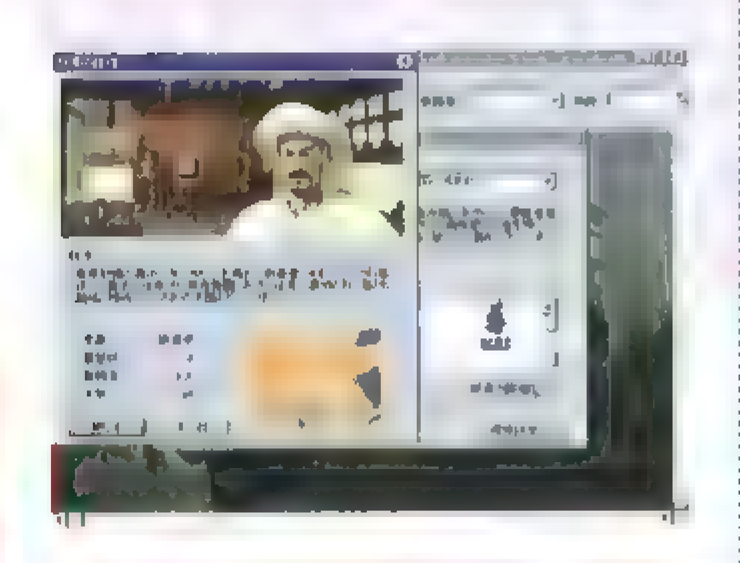


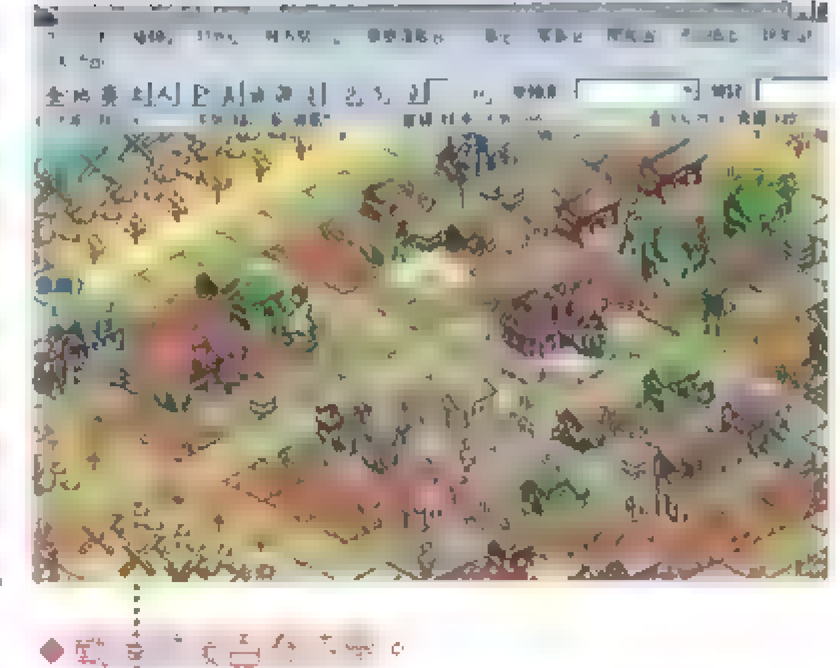


- SLG
- 光榮
- JWIN95
- ¥9800

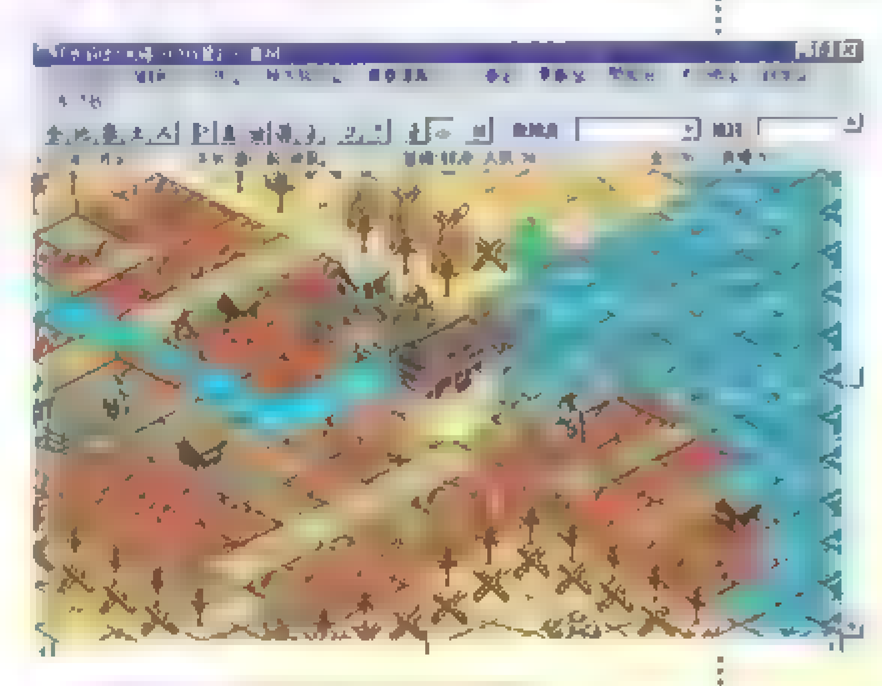
經歷了去年的三國熱潮之後，遊戲公司今年又不約而同地選擇了「水滸傳」這個題材，而第一彈就是以製作戰略遊戲著稱的日本光榮公司所發表的水滸傳天導108星（以下簡稱108星），一改以往光榮戰略遊戲固守的回合制方式。在108星中內政的建設是以即時的方式來呈現，究竟這樣的變化意味著今後光榮的遊戲，將會有什麼樣的變化呢？

故事的背景是以宋末權臣高俅亂政，天上的108顆妖星下凡，在梁山泊結聚黨羽，消滅高俅的一段故事，這也是中國四大奇書之一，水滸傳的大概內容，不過以水滸傳的知名度而言，遊戲公司對它卻一直是興趣缺缺，早先只有光榮的水滸傳（PC與遊樂器各一）與一款水滸演武的動作遊戲，勉強要把幻想水滸傳算進來的話，也只有四款遊戲，對梁山泊這些好漢來說實在是有點寒酸，不過現在情形就不一樣了，在PC上也有了梁山好漢的動作遊戲，至少除了關雲長之外，大家也能認識豹子頭林冲和打虎英雄武松了，對遊戲的故事有興趣的話，不妨去看看水滸傳，認識一下這些古代的小太保是怎麼弄倒大流氓高俅的。


◆……的情況。


◆戰……。

先來看看光榮在108星上首次導入的即時內政系統，其實這也不算是首創了，在許多策略遊戲上早就已經使用了即時的方式，隨著時間的經過建設會慢慢完成，比較有名的像是A列車。108星比較突出的表現在於導入人物動作，透過指揮遊戲中的人物，可以完成不同的工作，像是召集兵員、耕田、捕魚、跳舞等等，稱得上是眼花撩亂，但也因此每塊土地的利用就顯得十分地重要；在這裡同時也引入了一個重要的遊戲因子規劃，在以3D構圖的地表上利用柵線（GRID）的方式規劃出大小相等的四方格，雖然不是很優秀的土地區分法，卻相當地實用，由山丘、河流、海域、樹林編織而成的土地，有著不同的利用方式，土壤的肥沃度、天氣的變化和雨量的多寡，都會影響糧食的收成好壞，道路、開發程度與人才的適用與否，則對稅收有著一定程度的影響，很難想像僅僅導入了一個即時的內政系統，會帶來這麼多的影響吧?!

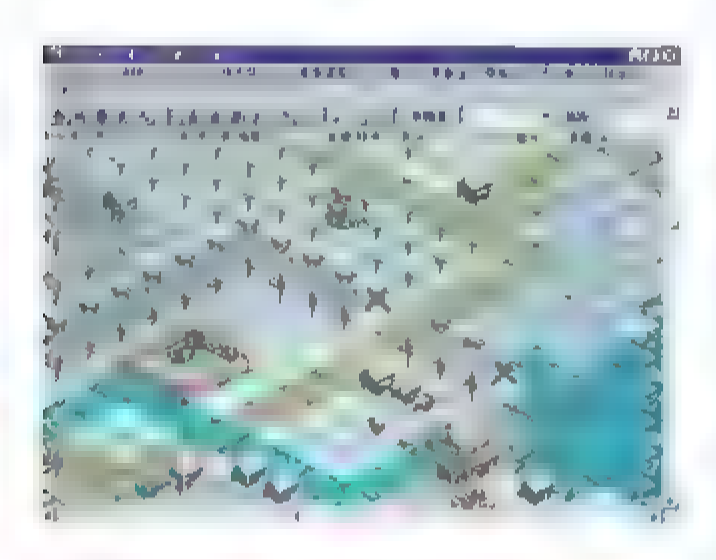

◆以即時方式呈現的內政建設。



◆天候的變化在遊戲中堪稱一絕，圖中是冬天白雪……的世界。

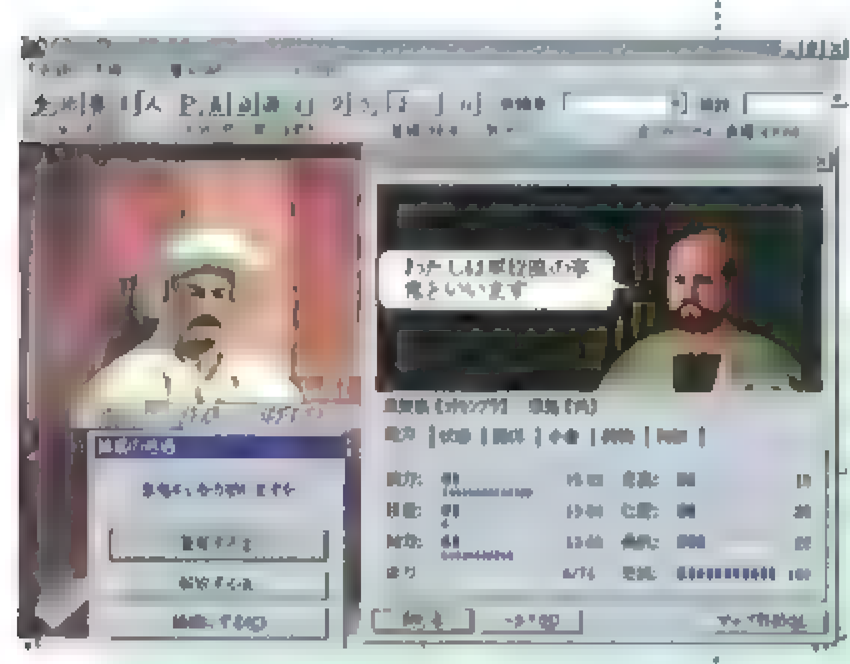
對喜歡經營的玩家來說，這真

的是一個好消息，在提昇了知名度之後，許多好漢都會加入你的行列，看著越來越多的人為這塊土地付出，那種喜悅的感覺真的是無以名之。手腳快一點還是好的，如果只顧著沈浸在那份喜悅中，很快地，金兵就會南下，送皇帝到大漠去喝涼水，可別忘了現在是宋室不是三國。然而對一個窮兵黷武的玩家而言，內政的即時化不啻是個噩耗，原因之一



◆打倒猛獸可以增加知名度。

自然是即時制會拉長整個備戰的時間，其二則是遊戲的速度會大幅下降，筆者先後使用了6X86-P166+和PENTIUM 200來執行這個遊戲，每次捲動螢幕都要5秒



◆招降被俘虜的好漢。

左右才會出現更新後的畫面，因此筆者對於108星在程式上的表現，實在是沒有什麼好感。

至於仍然延用回合制的戰鬥系統才真的會讓人吐血，在內政運作上可以集中於某處開發，減少螢幕的捲動，但是作戰時是免不了要捲來捲去的了。除了這種讓人受不了的延遲之外，戰鬥時的圖形介面也非常地不友善，根本就只有文字介面，所幸在戰鬥方

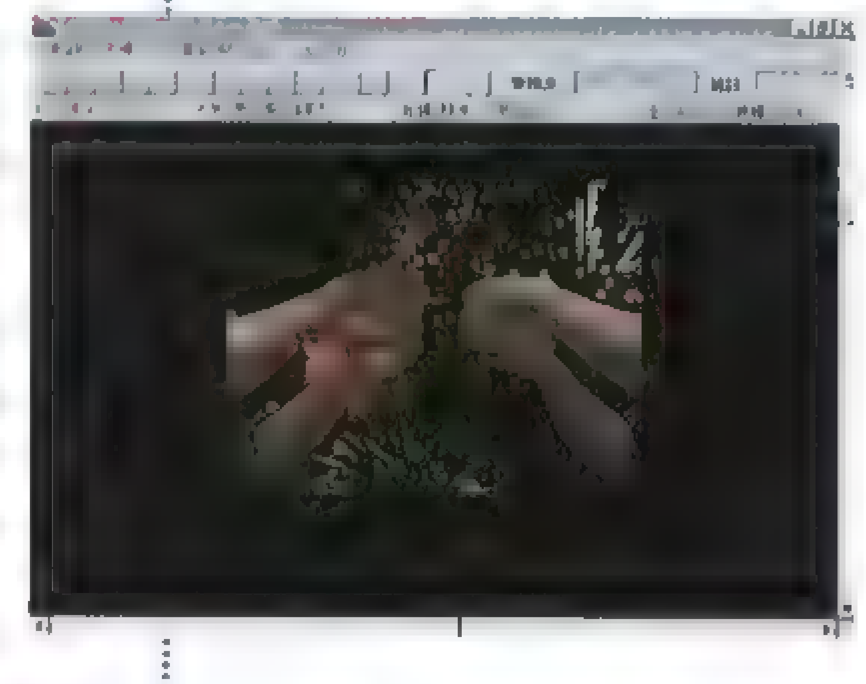


◆兩軍對壘的畫面，法術的使用可以讓一方穩操勝算，前題是你得知道如何使用符咒。

面攻擊的方式相當多，和回合制不同的是攻擊會耗損體力，越強的攻擊所耗損的體力越多，說實在的，108星中的戰鬥能免則免，省下來的時間還可以看場棒球喝杯調酒，光榮大概也知道這點，所以設計了可以不看戰鬥的選項，可是玩戰略遊戲不打仗的話，那還有什麼意思呢？我也不知道…。

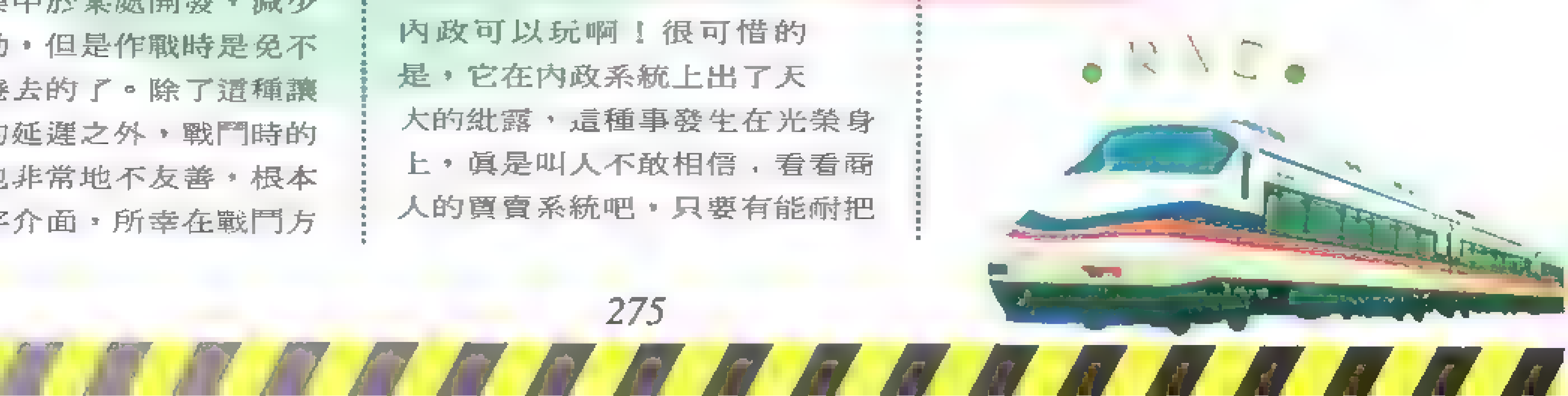
綜觀108星的表現，其實也看得出光榮這家老招牌的公司極思振作，但是筆者可以很肯定的告訴你，這個嘗試性的處女作是個99%失敗的作品，那1%是筆者留給光榮過去成功作品的顏面，也許你會說雖然戰鬥系統做得很差，但是還有內政可以玩啊！很可惜的是，它在內政系統上出了天大的紕露，這種事發生在光榮身上，真是叫人不敢相信，看看商人的買賣系統吧，只要有能耐把單一商品全部買下，過個十天半個月，看它漲成什麼樣子，把它全部賣出，一下子又跌到了谷底，玩家只消在這一漲一跌之間進出，不出半年就可以破表（9,999,999），不知道玩家還會不會在那邊苦哈哈地做工？一向以計算公式嚴謹著稱的光榮怎麼會犯這樣的錯誤，真是叫人百思不解。

至於音樂、音效、畫面、對話內容方面，很可能是108星唯一讓人欣慰的地方，但願這次108星的表現會讓光榮重新坐下來想一想。筆者相信即時系統絕對是趨勢，但是該如何使用，這就要看玩家的喜好和遊戲公司的取捨了，全力走向3D畫面追求聲光表現的光榮，能不能再次捕虜玩家的心呢？且讓我們拭目以待吧！





◆太平盛世百姓豐衣足食。





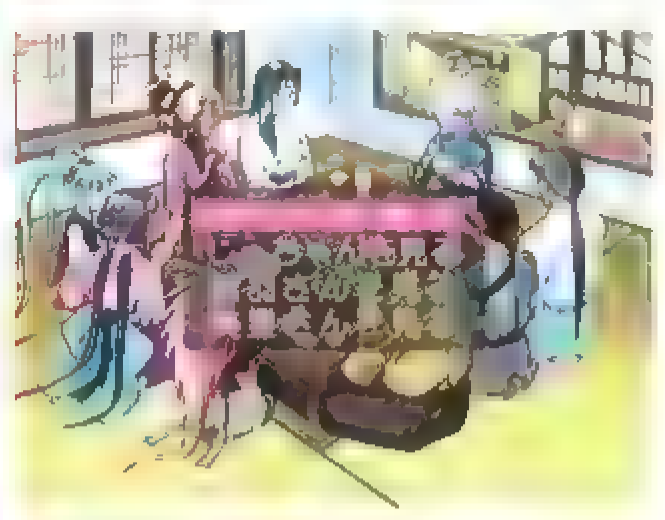
- AVG
- 日本クリエイト
- JWIN95
- ￥9800



某一天，魎呼、阿重霞與砂沙美三人照例送天地上學，看著天地的背影，魎呼和阿重霞突然心生一計，想要和心上人天地一同上學去，於是魎呼跑去向天地的父親信幸求情，而阿重霞則向天地的爺爺（也就是阿重霞的親哥哥遙照）要求，而砂沙美則靠著鷲羽的幫忙，瞬間『長大成人』化名為白眉津名魅，而轉學進天地的學校；至於鷲羽也強行成為天地學校的教師（原來的教師被鷲羽鎖在異次元空間之中），美星與清音則插花跑到學校餐廳幫傭去了。一行人如此胡鬧，把天地生活中的最後一塊安靜的校園樂土也給侵犯了，再加上各種奇怪的事件，就這樣開始了天地不平凡的校園生活的一天。



★天地無用之登校無用的存檔畫面

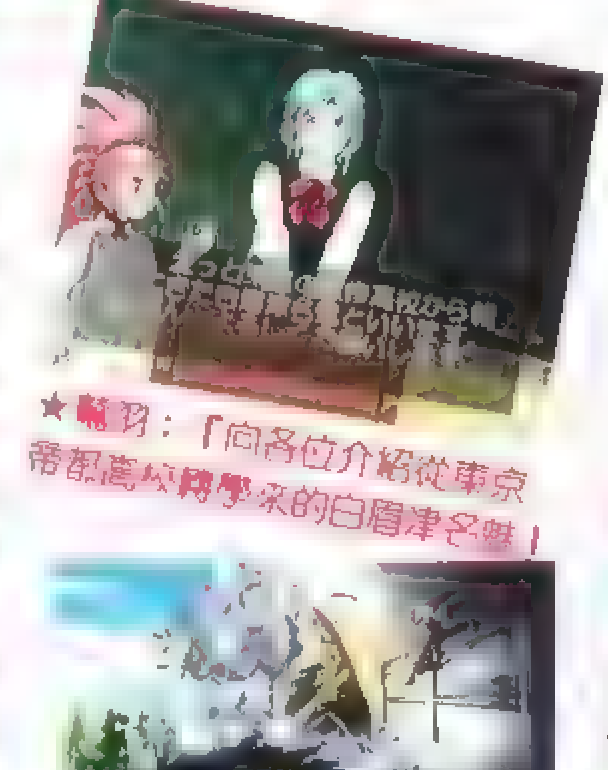

★天地家中的早餐一景


★魎呼：「父親大人，好不好嘛！我也想和天地一同上學?」
★阿重霞：「各位好，我是本班的新同學 柾木阿重霞」
★天地：「我…我唯一的安息的場所也不得安靜啊！」

熱門大作-天地無用

自從『天地無用』的卡通成名以來，各種『天地無用』的續集陸陸續續地出現，例如『魎皇鬼篇』、『宇宙篇』、『地球篇』劇場版『IN LOVE』等等。如今藉著遊戲機的盛行，在電腦的WIN95及次世代機的PS及SS上同時推出『天地無用之登校無用』，再一次洗劫天地FAN的錢包。

像這一類的卡通偶像軟體，其表現方式一般以AVG冒險方式進行為大宗也最合適。『登校無用』依例採取文字AVG來進行，


★鷲羽：「向各位介紹從東京帝都高校轉學來的白眉津名魅！」


★鷲羽：「從你們兩個做實驗，實驗的名稱是 戀愛法則」


★天地：「這兩個混蛋又打起來了」


★天地：「啊！那不是魎皇鬼嗎？怎麼跑來了！」

J-WIN95



★衣蕾羅、紗夏姬、紡野狐三人商議一定要比號稱一匹狼的那歧早一步掀到宇宙海賊魎呼



★廚房的老婆婆：「你們兩個事情沒做完，別想離開廚房」

★在這場亂戰之中，津名魅回復原來的砂沙美。

當然劇情進行而不同。在劇情的表現上，不失玩家可以看到卡通上所沒有的劇情。舉個例子，其一爲當時在宇宙中的賞金少女三人組（衣蕾羅、紗夏姬、紡野狐）也相中宇宙海賊魎呼的死對頭那歧也帶著座艦眷皇鬼虎視眈眈，於是開始了熱鬧的賞金大戰。其二爲驚羽將普通高中的生物課程改成宇宙生物實驗課，結果粗心的美星將實驗室破壞，使得宇宙生物逃出來，因爲牠會和地球物質同化並產生極大的危險，因此天地一行人便展開轟轟烈烈的捕抓行動。

完全表現的畫面效果

在畫面及動畫上也與卡通上所見的畫面一模一樣，維持高水準的繪畫品質且失真度極低；而程式技術上比起『天地無用之溫泉篇』眞有若天壤之別，操作上以及整體的遊戲進行表現都十分順暢，沒有前作綁手綁腳、不流暢的感覺。在語音上的表現『登校無用』也沒有令人失望，依然維持高水準的錄音品質以及原配音聲優的陣容，聽著天地聲優們的聲音，跟以前的遊戲比起來，眞是享受啊！

在玩『登校無用』時，給筆者的感覺就像是在看卡通一樣，除非是在選項的部分才會等待玩家選擇，否則一般畫面等待的時間不超過一秒，流暢度算控制得不錯。在玩家玩完一遍之後，系統會出現おまけ的選項，在這裡玩者可以選擇觀看電影檔或圖檔，聆聽『登校無用』中的BGM（背景音樂），或者是回答『天地無用』系列有名的驚羽問題集，十題答完之後會做評分，天地FAN不妨自我測試，看看自己的記憶力與觀察力的等級。



★清音：「你們二個，我宇宙警察清音以殺人未遂以及公然破壞公物罪逮捕你們」

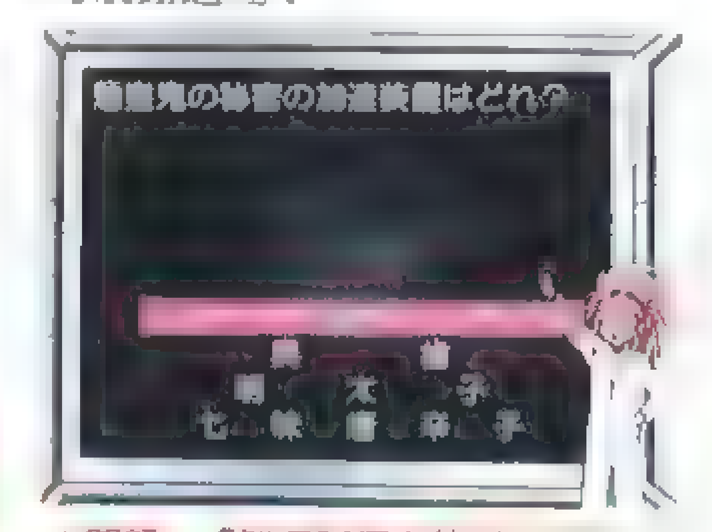
不同機台上的比較

再來就WIN95版與TVGAME版（含PS與SS）的差別性做一個比較。因爲『登校無用』在設計時已經是朝向多平台移植的目標作規畫，因此兩者的劇情內容及操作介面設計是一模一樣的，除非天地FAN有強烈的收集狂，否則擇一選擇即可。遊戲中只用到確定鍵與取消鍵，因此兩者的操作性都很簡易；語音的錄製都不錯，可說是相當地清晰，而動畫的表現是差別不大，因電腦的硬體配備不同，因此有畫面三段變換的設計（正常、1.5倍符、2倍），這一點在TVGAME版則採固定全畫面顯示。在色彩甘，電腦是64K色的顏色輸出，這一點比電視遊樂器的256色當然好得多了。



結論

這套『登校無用』不論在各方面表現得都不錯，只可惜劇情短了點，而且重心都是放在津名魅（砂沙美）身上，但因劇情多樣化，所以還是值得玩家一玩，可別錯過喔！



★問題：「誰還記得在第廿一話中，誰和我一起逃出來？」

★津名魅：「我帶了鎖皇鬼來幫你們了」



★那歧：「我可不是要幫你，我好歹魅呼日後好好的與我一決勝負」



★特別畫面



- ADV
- 日本クリエイト
- JWIN95
- ￥9800

在西元1996年的某天，征木天地自二樓下來，正走在樓梯上時，突然發現自己的手、腳發生間歇性的電離消失現象，這是件極端恐怖的事情，經過宇宙偉大天才家鷲羽的分析，發現竟然是時光因果的緣故。原來在26年前（西元1970年）禍因企圖阻止天地的父母親相會（父親為信幸，母親為阿知花），這一旦成為事實，那麼天地就不可能出生，也就達到消滅天地的目的。寫到這裡，不禁令人想起兩部非常有名的電影—『魔鬼終結者』以及『回到未來』，同樣都是利用時光因果的推論，要想殺死現在的某一個人，最好的方法不是將現在的他殺死，而是讓他的父母親無法結合，使他連出生的機會都沒有，從最根本來抹消他，夠徹底了吧！（當然這是純理論，實做有絕對的困難）。既然天地們知道在西元1970年有人蓄意破壞，於是一行人便乘坐次元時光機回到26年前，一定要解決這場浩劫。



◆阿知花的特寫畫面。



◆阿知花與信幸相會畫面。



提起日本的卡通界，可真是厲害，除了電視版、劇場版、OVA版的卡通之外，其延伸產品的多樣性，真是令人嘆為觀止。例如卡通的偶像玩具（娃娃、金剛、模型）、文具用品（鉛筆盒、書套、墊板、尺）、印刷書籍（原畫集、設定集、雜誌）、衣服、音樂帶（含CD）、錄影帶、影碟…等等，琳瑯滿目，應有盡有。如今結合電腦多媒體，推出了滿足FAN的紀念收藏版CDROM，可以多方面提供天地迷們的多項要求。例如：美術、動畫、聲優等等，真是值回票價。

接下來筆者將分別介紹IN LOVE這套CDROM收藏版，其內容共計有十二個項目可供選擇觀賞：

一、天地美術館（TENCHI MUSEUM）：在這個選項裡，收集了劇場版中各階段的精彩劇照，分別分成五個部份：想いでの1970年MEMORIES IN 1970）、岡山縣倉敷市（HOME SWEET HOME）、アクション！（ACTION！）、メカニクスツ（HYPER TECHNOLOGY）以及かわいいもの（PETIT ITEM）。這裡所顯示的劇照，在CDROM底下也特別提供了640×480的256色壁紙供愛好者使用。



◆天地美術館介面。

二、メカニック＆美術（MECHANICS & ARTWORKS）：在這個項目下則收集了劇中機械及美術的設定資料介紹，在機械方面計有次元ルーム、次元振動砲、路線バス、矢神、樹雷宇宙船、アイテム、G.P.、次元メカ等八個部份。而美術方面則有征木神社、舊征木家、征木家、鳥星と清音のアパート、信幸の家、高校、東京、參考設定等八個部份。在這裡可



◆美術設定圖的特寫及原畫介面。



◆機械設定圖的特寫及原畫介面。

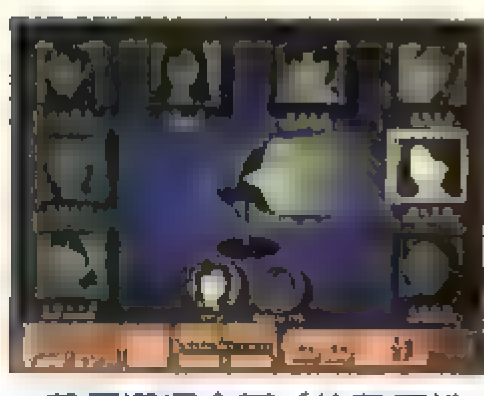


◆樹雷宇宙艦的原畫設定。

J-WIN 95

以看到許多機械及美術上原稿的設定，喜歡畫畫的天地FAN們，可以好好的揣摩學習，一定會有所裨益。

三、聲優（CHARACTER'S VOICE 配音員之意）：這個部份非常有意思，它收錄了各聲優的語音簡介及訊息，使用者可用卡通的角色來選擇對應的聲優，或是直接選擇聲優。對卡通而言，配音員是這些卡通角色的靈魂，在日本聲優的地位是很重要的，許多成名的歌星都是靠配音起家而成功的。在這裡所收錄的聲優有：水谷優子（美星）、折笠愛（魎呼）、菊池正美（天地）、高田由美（阿重霞）、天野由梨（清音）、横山智佐（砂沙美）、小櫻エツ子（魎皇鬼）及小林優子（鷲羽）等八名。各位可以聽一聽他（她）們配音的心聲，比比看真人聲與卡通聲的差異，很有趣唷。


◆聲優選擇介面（依聲優姓名來選擇）。

◆聲優選擇介面（依卡通角色來選擇）。

四、登場人物（CHARACTER）：所有在IN LOVE劇場版中出現的人物資料介紹：本片CDROM收錄的卡通人物有：魎呼、天地、阿重霞、砂沙美、鷲羽、美星、清音、魎皇鬼、信幸、阿知花、禍因、他等十一個IN LOVE劇場版出場的人物。當然是少不了人物的原畫設定稿。


◆登場人物來張特寫吧！


◆過去登場人物的選擇介面。


◆現在登場人物的選擇介面。

五、物語（STORY）：在IN LOVE劇場版中，故事劇情可分成七章，使用者可任意選擇有興趣的部份來觀看。

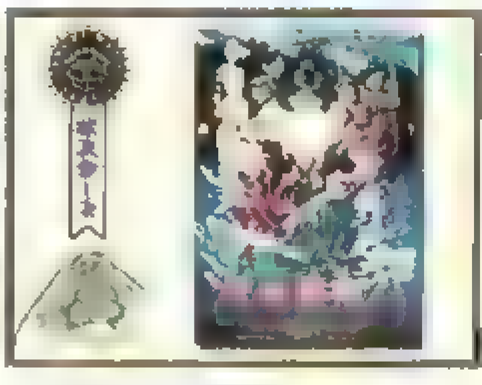

◆劇場版故事簡介。

六、東京地圖（TOKYO MAP）：在劇中，天地們到訪的26年前與現在（1996年）東京的動畫檔與相片的比較及介紹。


◆廣告宣傳海報選擇畫面。

七、映畫製作宣傳（GOODIES）：舉凡海報、廣告、雜誌、封面的相關介紹圖形。


◆雜誌宣傳畫面。


◆海報宣傳畫面之二

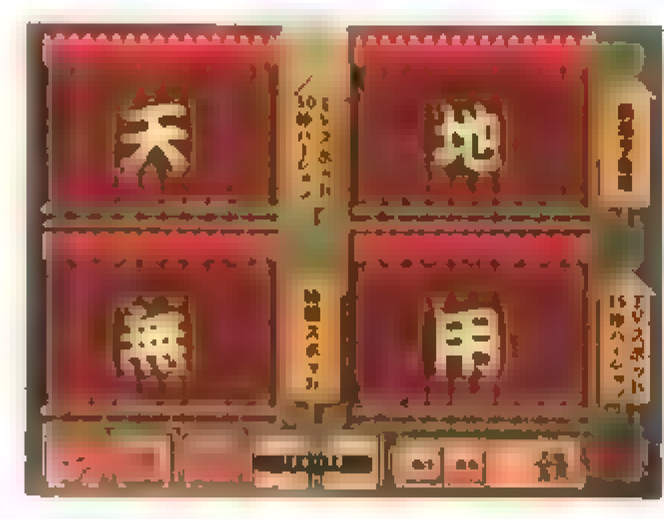
八、映畫製作（STAFF CREDIT）：IN LOVE劇場版CDROM的製作工作人員。


◆映畫製作工作人員。

九、案內（GUIDE OF CD-ROM）：各項目的簡單索引及介紹。


◆資料畫面。

十、預告篇（TRAILER）：在各TV媒體的宣傳預告圖檔及動畫檔。



◆宣傳預告篇。

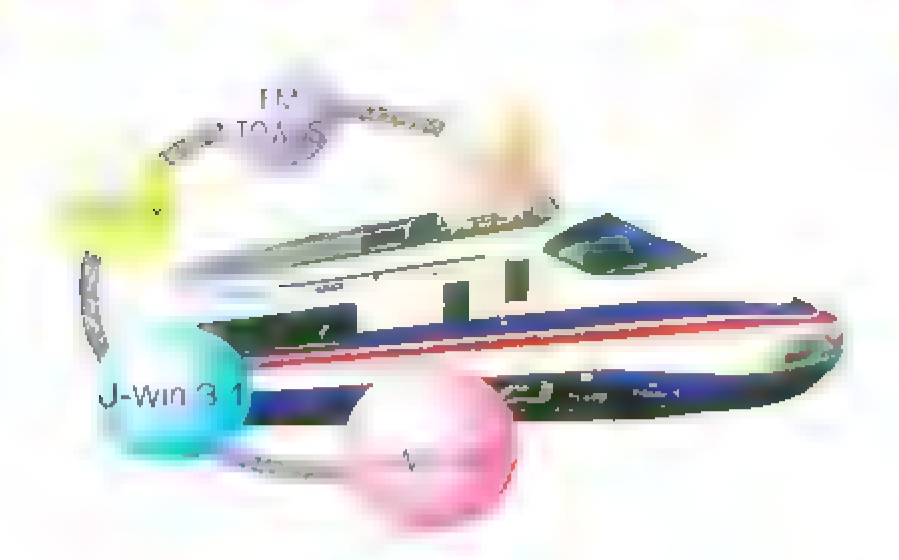
十一、全收錄映像（ALL MOVIES）：劇場版片中各重要情節的部份動畫檔。

十二、底紙背景切換（WALL-PAPER CHANGE）：本片CD共有東京塔的日景及夜景兩種背景，在此可依個人的喜好，切換目錄介面的底紙。


◆劇場版CDROM標題畫面。

隨著櫻花的飄落，銀幕慢慢的出現了阿知花、魎呼及阿重霞三人，喇叭帶出了令人懷念的IN LOVE劇場版中的主題旋律。各位天地FAN們還等什麼？別讓自己的收藏少了這片CDROM喔！





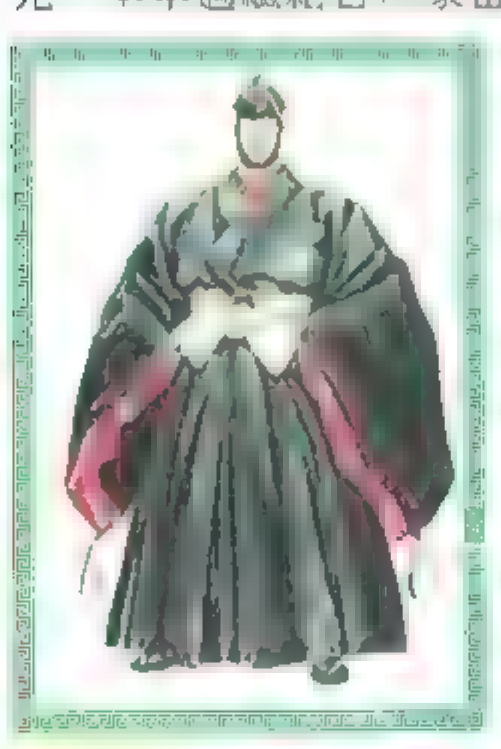


JWIN95

- SLG
- KOEI
- JWIN95
- ¥9800

繼「三國志英傑傳」、「三國志孔明傳」之後，日本光榮公司又推出「英傑傳」系列作品的第三部－毛利元就～誓いの三矢；剛好今年適逢日本戰國史上一大霸主之一的毛利元就五百歲誕辰，將毛利元就一生的事蹟轉變而成為遊戲，在PC上與玩家見面，似乎是挑對了時候。

整部遊戲共由30個故事劇情所構成，從毛利元就初上戰場、娶妻吉川氏之女妙久、與同父異母的弟弟元綱為了利益互相爭奪、三子的誕生…等到元就之孫毛利輝元、早年過繼給吉川家當養子的次子吉川元春、以及過繼給小早川家的三男小早川隆景，如何遵守使毛利家昌榮的明訓－

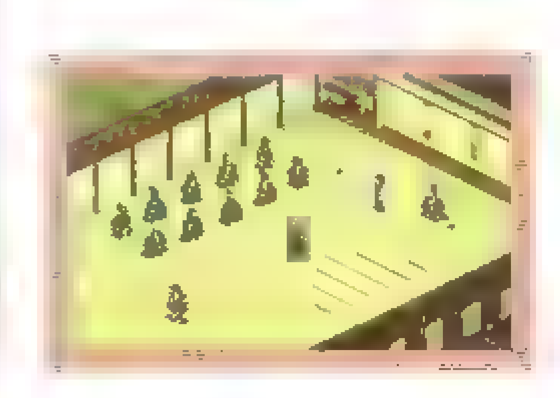


「三矢の訓」，團結一心守住祖業的故事。在遊戲中玩家必須扮演戰國時代的英雄毛利元就，與其他的戰國群雄們展開一連串的爭鬥；剛開始時玩家僅擁有數名武將，隨著遊戲的進行，可以在戰場或地下町（以諸侯居城為中心發展而起的城邑）找尋適合的武將加入戰鬥的行列，而在武將們累積了戰鬥經驗後，隨著等級的



提昇，可裝備新的武器，使我方部隊慢慢成為強力部隊。

遊戲登場人物總計有200名之多，除了元就長子隆元、次子元春、三子隆景、元就之孫輝元、妻子妙久、毛利家家臣口羽通良、桂元澄外，尚有敵對的尼子經久、大內義隆、陶晴賢、山中鹿之助、織田信長、羽柴秀吉、德川家康…等歷史名人。而豐富的部隊種類有將領、槍兵、騎兵、弓兵、大砲兵、僧兵、忍者、海賊、武藝者等個性化部隊，每一部隊擁有自己的特殊絕技，在擅長的地形上能裝備不同的武器，以特殊絕技同時向多數敵方部隊攻擊；其他如強奪敵方部隊所持有的金錢、依天候變化不同，使用火、水、動物等計策打擊敵軍、誘惑敵方武將等共計32種各式部隊及戰鬥場面。



戰鬥時武將裝備的武器也相當重要，裝備的武器不同，對於攻擊的範圍、部隊的機敏度和命中率也不相同；剛開始，玩家只有木材類材料製成的武器，但慢慢地，可在戰場或地下町等地方取得金屬類材料，交由專司製作武器、防具的職人（工匠）打造

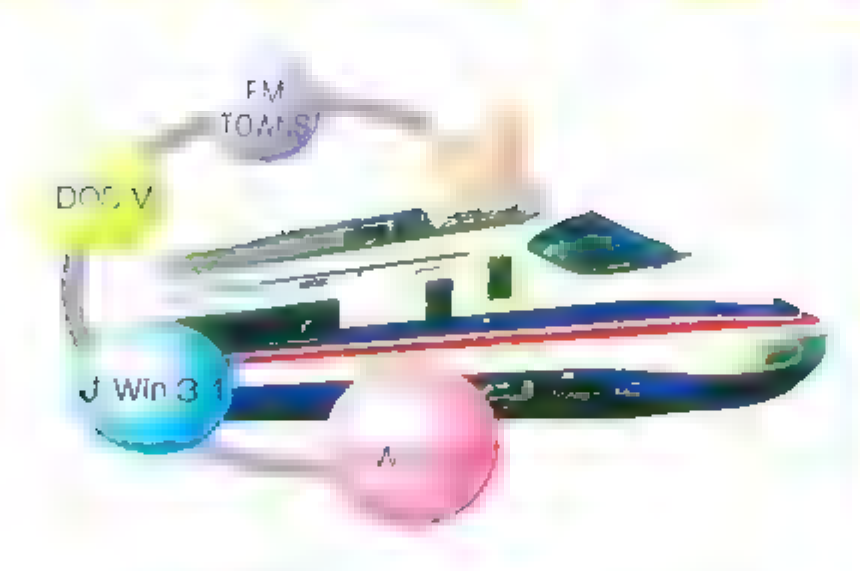


，不同專長的職人製作的武器如槍、弓、彈砲、鎧、火藥也不同，要找到有能力的職人製造性能良好的武器，在戰鬥中，對遊戲的進行也是個相當重要的關鍵。

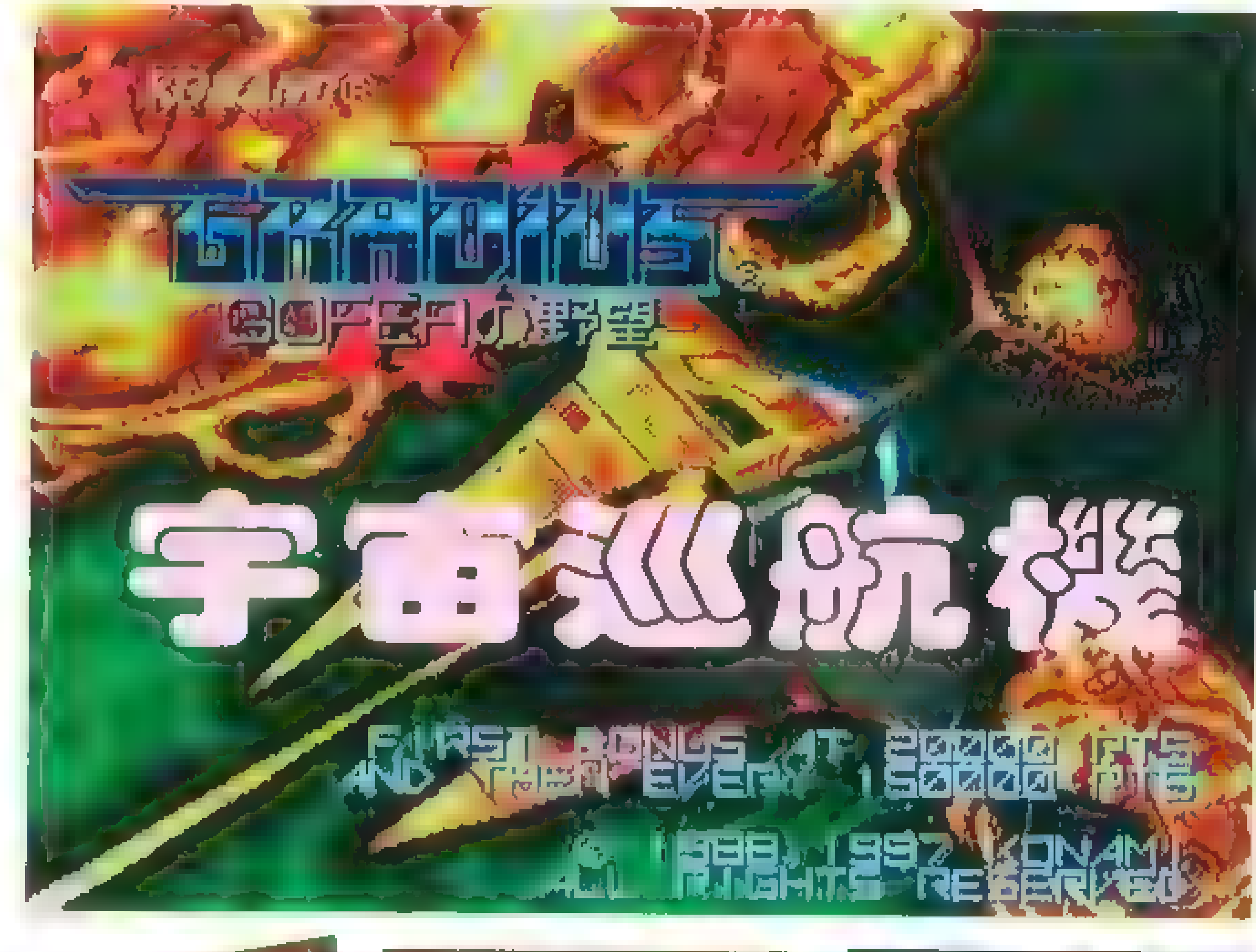
以「三誓之矢」即「單箭易折，三箭難斷」比喻團結就是力量的毛利家祖訓，在動蕩不安、紛擾殘酷的日本戰國時代，的確使得毛利一族得以繁盛，進而稱霸一方。玩家們透過這款遊戲，也能更加地了解日本歷史的紛亂難解吧！



JWIN95



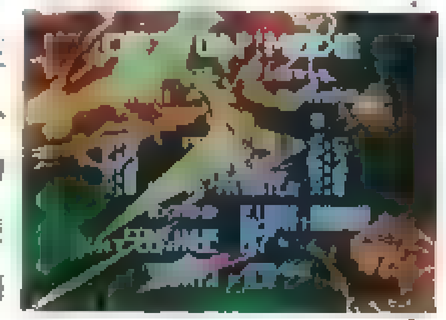
- STO
- KONAMI
- JWIN95
- ￥8800



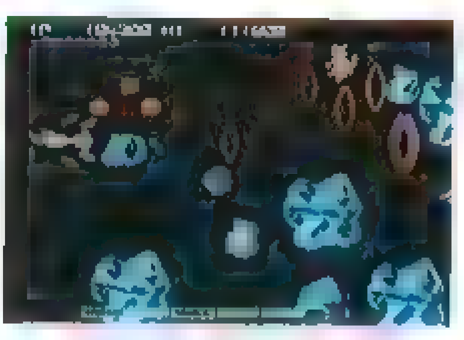
在1985年問世的橫捲軸射擊遊戲宇宙巡航機，終於在PC的舞台上出現了，這個睽違了12年之久的射擊遊戲，對許多玩家來說是童年的回憶之一，除了大型電動版外，其間也發行了若干不同的每樂器版本，一代、二代的發行也是讓它深留玩家的心，與IREM的異形系列堪稱是橫捲軸射擊遊戲的兩大名作；而同樣出自KONAMI的搞笑射擊系列名作──瘋狂大射擊，也擁有不少死忠玩家，隨著宇宙巡航機、'96實戰棒球、純愛方塊在PC上登場，KONAMI進軍PC平台的動作可說是越來越明顯，相對於SEGA、SONY來說是積極多了，也就是說大家將有機會在WIN95上與KONAMI的遊戲共舞了！

先來看看遊戲裡面有些什麼，宇宙巡航機（以下簡稱GD）中收錄了宇宙巡航機Ⅰ和Ⅱ，以主機搭載空中、地面以及輔助性、防衛武器的射擊系統，一向是宇宙巡航機系列的特色，在主機旁邊的小球也是此系列的特色，在Ⅱ代中這些小球會依選擇的不同，而有繞著主機旋轉和分散式兩種；Ⅰ代中則只能散開或集中，地面攻擊系統有炸彈、向下飛彈和追蹤飛彈等等。至於主武器的種類就更多了，在一代的簡易系統中變化較少，其後便有了雷射、脈衝波、爆彈等不同的攻擊方式。防護罩也有了不同的變化，有前罩與全罩兩種（好像是女生專用的…），在瘋狂大射擊Ⅰ更加入了不同主機的變化，可說是宇宙巡航機開枝散葉的作品，玩家只要收集擊倒敵人後殘留的能量，慢慢累積後可以強化不同的能力。

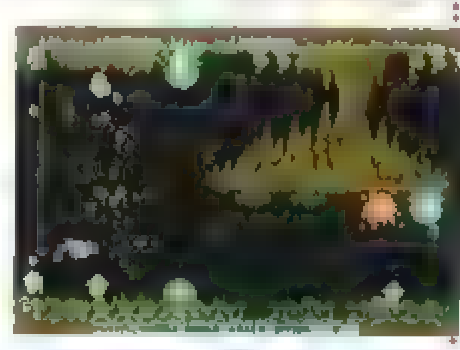

◆豪華版中收錄了宇宙巡航機Ⅰ和Ⅱ代


◆基本設定模式


◆收集敵人殘留的能量是強化自己的關鍵


◆技術不錯吧！

在各關頭目的設計上，GD也有它獨到的地方，每關的頭目都有不同的攻擊方式，半個畫面上充滿了大大小小的子彈、追蹤的光束、可怕的雷射砲，還有突然衝上來撞你的動作，或者東跑西跑的，當然每個頭目都有特定的弱點，必須攻擊弱點才有效。在射擊遊戲中相當重要的一個要素就是敵我火力的平衡度，GD在設定上做得相當成功；從每關開始較弱的敵人到中頭目，最後是大頭目，敵人的火力會越來越強，敵機的種類繁多，如果玩家在途中不幸被擊中，火力會回到最低層次，那打頭目的時候不是死定了嗎？當然不會！遊戲也會自動把敵機的攻擊火力降低，還會偷偷降低頭目的破壞點數，讓玩家可以順利過關。

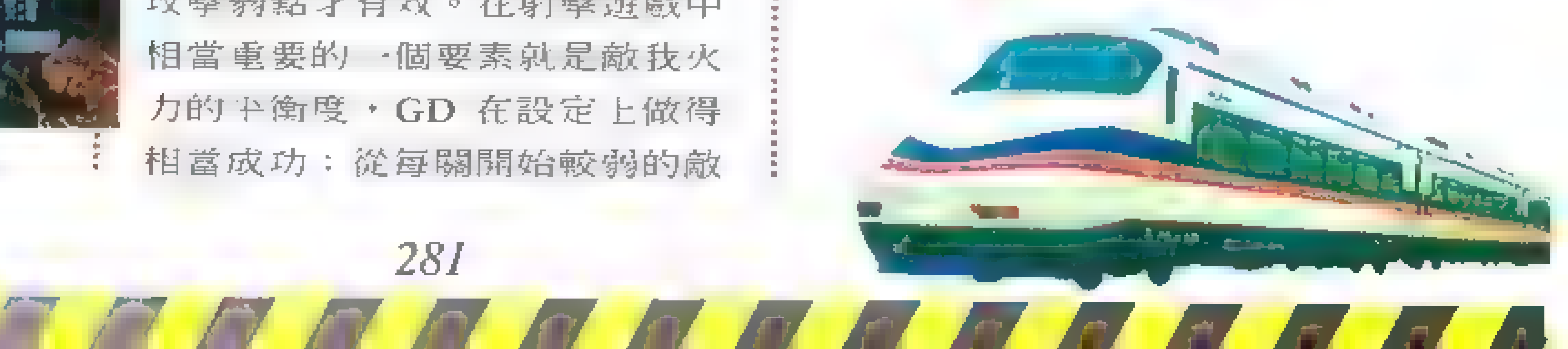

◆須巧妙地閃避敵人的攻擊

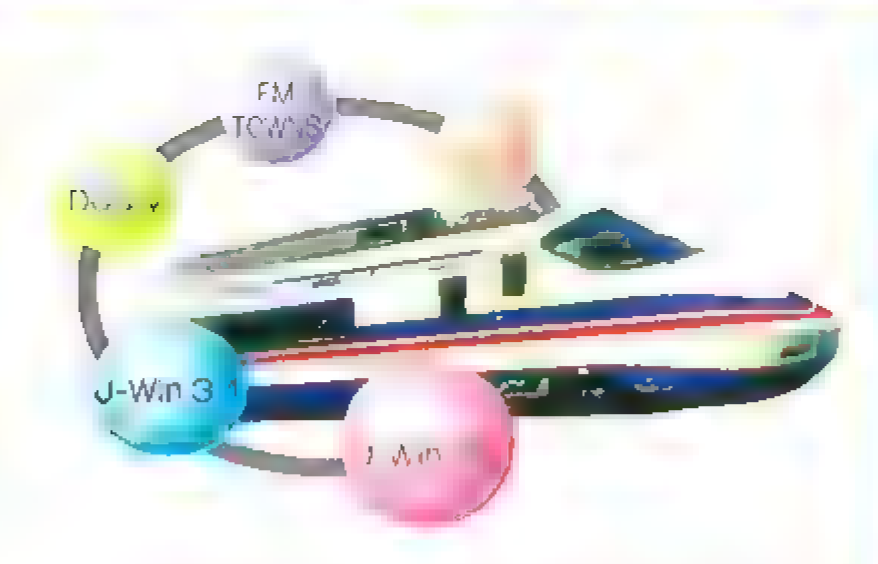

◆每個關卡的頭目設計獨特

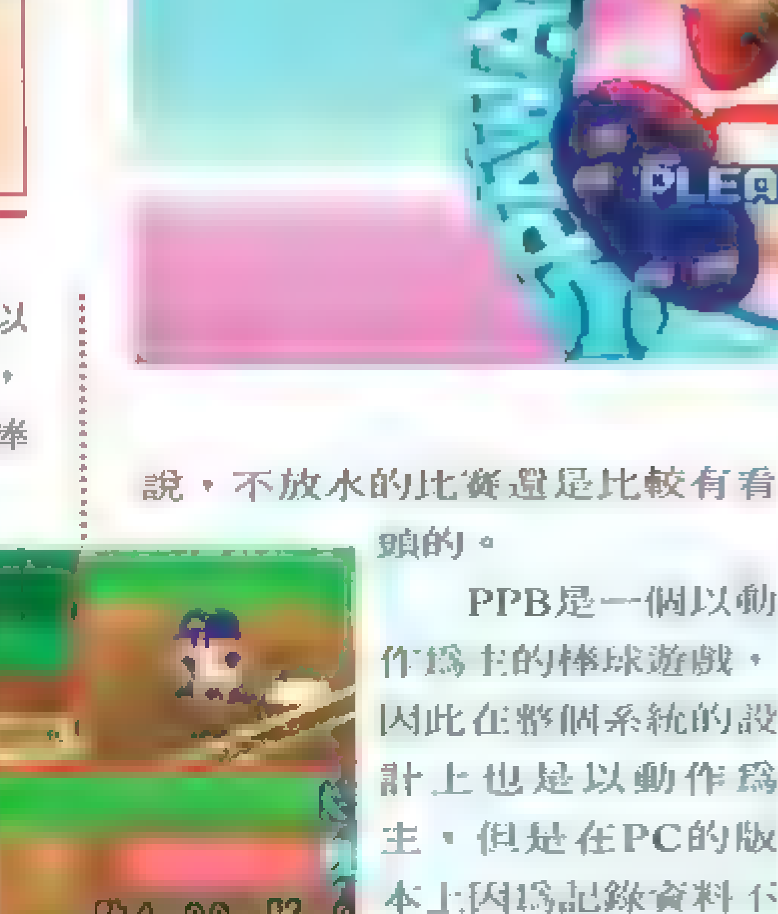
◆啊哈！終於掛了吧！

雖然以今日的聲光表現來說，GD的表現平平，但是具備了一個優秀射擊遊戲要素的GD，還是相當有吸引力的，喜歡射擊遊戲的玩家可千萬別錯過了這個經典名作哦！

•RXZ•





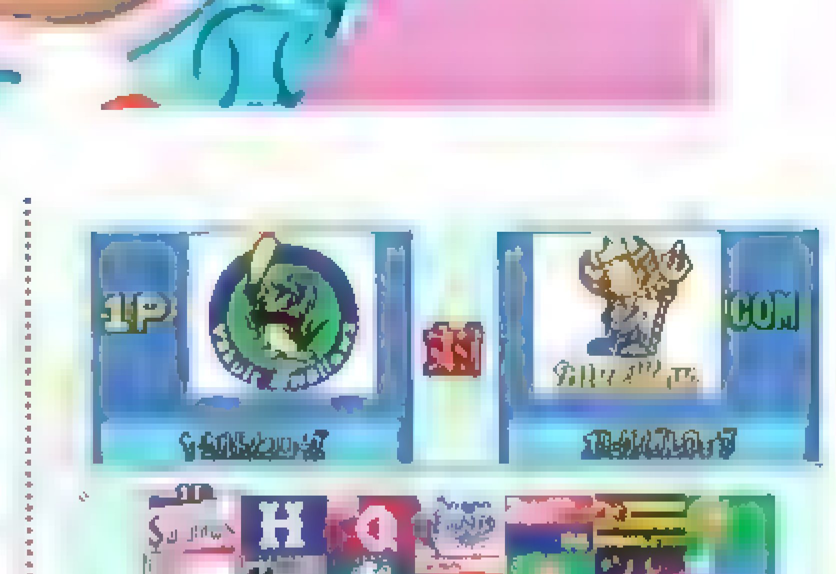


- ACT
- KONAMI
- JWIN 95
- ￥6800

哇！這是眞的嗎？終於可以在PC上玩實感棒球了，在超任、PS上名噪一時的實感棒球（以下簡稱PPB）所使用的打擊框系統，對喜歡棒球遊戲的玩家來說應該是不陌生才對，中華職棒Ⅱ（以下簡稱CPB2）就是採用類似於PPB的打擊框系統，爲什麼說類似呢？對玩家來說PPB相當地體貼，這種打擊框系統對初學者來說，要正確地擊中球心並不容易，爲了提高球的擊中率，PPB所採用的方式是在選項中設計鎖定的功能，讓玩家可以很快地適應這種更眞實的打擊系統，但是CPB2則在擊中球的判定上放寬標準，讓玩家比較容易打到球，對一個職業棒球遊戲的玩家來說，不放水的比賽還是比較有看頭的。

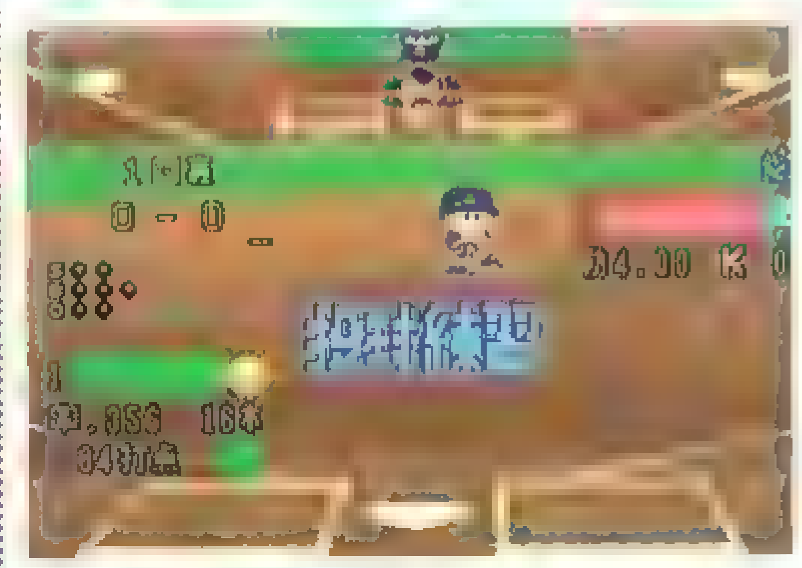

◆設計體貼的打擊框系統。

PPB是一個以動作爲主的棒球遊戲，因此在整個系統的設計上也是以動作爲主，但是在PC的版本上因爲記錄資料不像遊樂器一般，會受到容量的限制，所以除了原有的對戰、練習、公式戰、淘汰賽之外，更加入了新人編輯以及RPG式的養成模式。遊戲的方式也更加地多樣化，公式戰是與其它五支球隊進行球季賽程，在取得聯盟冠軍後，和另一個聯盟的冠軍進行七戰四勝的總冠軍戰，讓玩家在電腦上玩足一整個球季；淘汰賽則是十二支球團進行冠軍爭霸戰，想辦法打贏每一場球賽，因爲只要輸了一場就沒有扳回的機會了，所以在這模式中要如何善用選手是相當重要的事。


◆如何善用選手是贏得球賽的重要關鍵。

PPB有個相當有趣的設定就是狀況系統，在選擇上場球員的時候會出現每位選手當天的狀況，狀況很好的會以跳躍的笑臉表示，很差的會哭喪著臉，這個系統是否讓玩家有似曾相似的感覺？沒錯！CPB2也是延襲PPB之系統的。練習模式可以讓玩家進行投球、打擊等訓練，熟悉遊


◆兩軍對戰實況。


◆上場前，來點熱身吧！

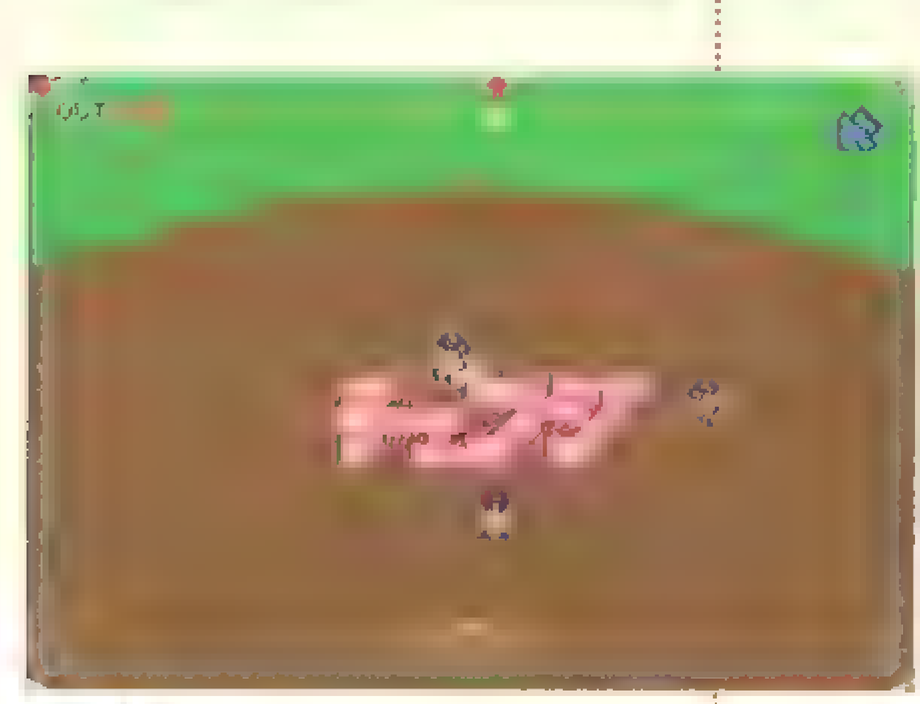
戲的技巧；對一個動作遊戲來說，這樣的設計可以說是相當友善的，反觀CPB2在這方面則是付之闕如。

在編輯方面，是讓玩家可創造新球員加入遊戲中，對於喜歡組成屬於自己球隊的玩家來說是

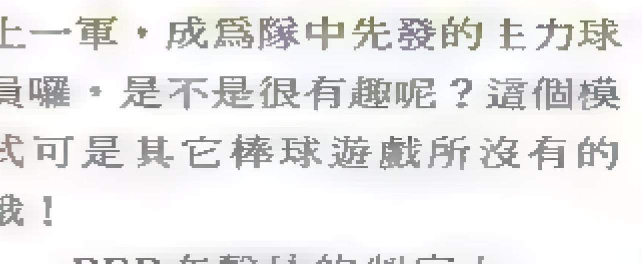


◆喔～ㄜ，出局了………

一大福音。RPG模式是一個相當有趣的模式，在這個模式中玩家可以專心地培養一位選手，針對不同的需要做訓練，像內野手的守備和敏捷度、外野手的臂力和移動力就很重要，至於投手則需要精確的控球能力和體力，此外還得和其它的球員打好人際關係，讓教練對你留下好印象，打電話請他幫你特訓是個不錯的方式；有機會的話還可以參加比賽，在比賽中如果表現良好，以後出賽的機會就會更多了，但須注意的就是球員本身的狀況和心情，如果在狀況不好的時候訓練，可能會造成運動傷害，就算出賽也會因為狀況不佳而使得打擊框變得較小，要打中球就更難了。遊戲的最後目的當然就是登



◆換人囉！



上一軍，成為隊中先發的主力球員囉，是不是很有趣呢？這個模式可是其它棒球遊戲所沒有的哦！

PPB在擊球的判定上相當地嚴格，因球速的不同在出棒的判斷上會有Timing的差異，使得擊出的球有不同的結果，在PPB中往往會因為這種Timing的關係擊出不少的界外球，而且三振的機會也大為增加，在比賽的真實度上來說是相當接近實戰的。投球的方式則是選擇球的種類後，控制球的位置後投出，玩家可以透過捕手的手套位置清楚地看到進壘點，當然啦，投手也會有

◆差點就是漂亮的全壘打！

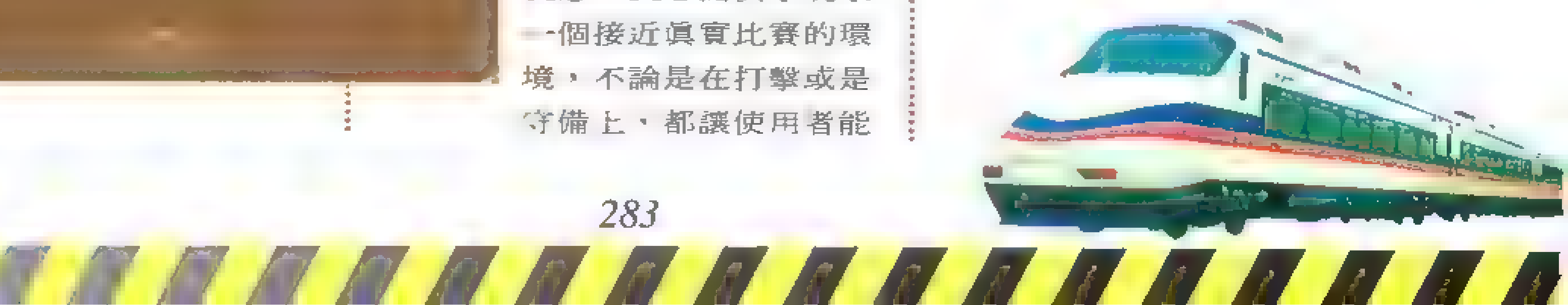
失投的情況，這時候球可能落在紅中的位置，或直接往你身上招呼過來，玩家可能會覺得球很不好打，但這就是真正的棒球，前一個球可能是個快達145KM/Hr的快速球，下一個球也許是個103KM/Hr的變速球，讓你氣得直跺腳；但當擊出安打的剎那，你會發現原來棒球是這麼地好玩，這麼地有成就感。PPB提供了玩家一個接近真實比賽的環境，不論是在打擊或是守備上，都讓使用者能夠享受到遊戲的樂趣。

語音在棒球遊戲中可說是相當重要的一環，不論是觀眾的加油、歡呼聲還是擊中球的聲音、

◆這是短打嗎？老兄你也太遜了吧！

播報員的聲音，都和棒球比賽緊緊相扣在一起，PPB在這上面的表現雖然不如許多後進者，但仍是相當值得稱道的。說實在話筆者見過的棒球遊戲中，不論是在系統設計、聲光效果上，N64的超時空野球堪稱一絕，它不但擷取了PPB的精華，更加以發揚光大，即使以棒球遊戲優良著稱的SS，其最新的體感棒球Π97也引入了PPB的打擊框系統，由此更可看出這套系統的優越之處，能夠在三大主機一超任、N64、PS上採用相同系統生存的棒球遊戲僅此一套，由此也可知道PPB系列的過人之處，歷經了無數的冶鍊所留下來的這套系統，可說是目前最成功的一套。看著圓滾滾的球員在球場上賣力地演出，當木棒揮出的電光火石之間，所有的汗水與努力，都會與計分板上的記錄一起深深地刻印在球迷的心中，這是充滿喜悅的時刻，一起來分享KONAMI跨入PC遊戲界的感動吧！

•RXZ•





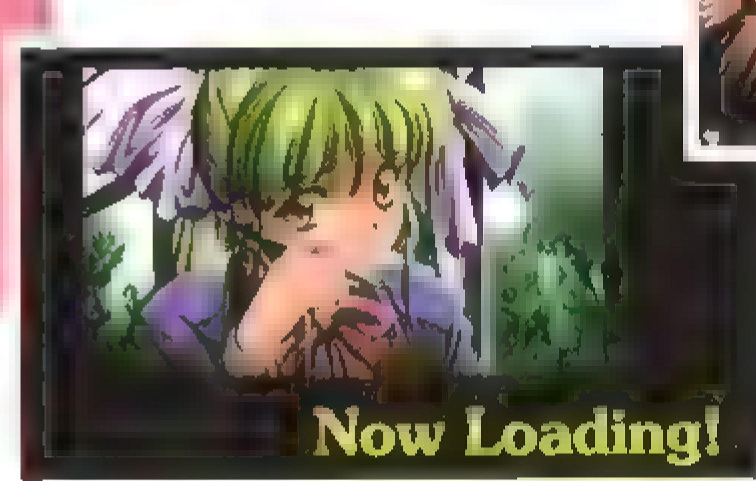
- AVG（18禁）
- JWIN95
- PERSIAN SOFT
- ￥8800

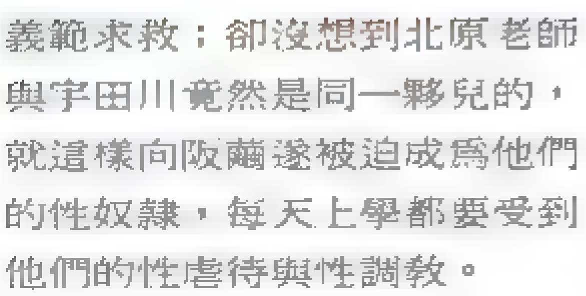


自從向阪繭的繼母向阪麗子成功地將向阪繭調教完之後，這天兩位女僕正在幫女主人麗子修剪指甲；這時女僕之一的香奈向主人麗子報告說，最近她發現向阪繭的樣子很奇怪，自從向阪繭到ベルシア學園開始上學之後，每天晚上回家都變得很沒精神，而且很不想去上學。於是麗子命令香奈以轉學方式到ベルシア學園去，以便調查向阪繭在學校的狀況。

Persian Soft

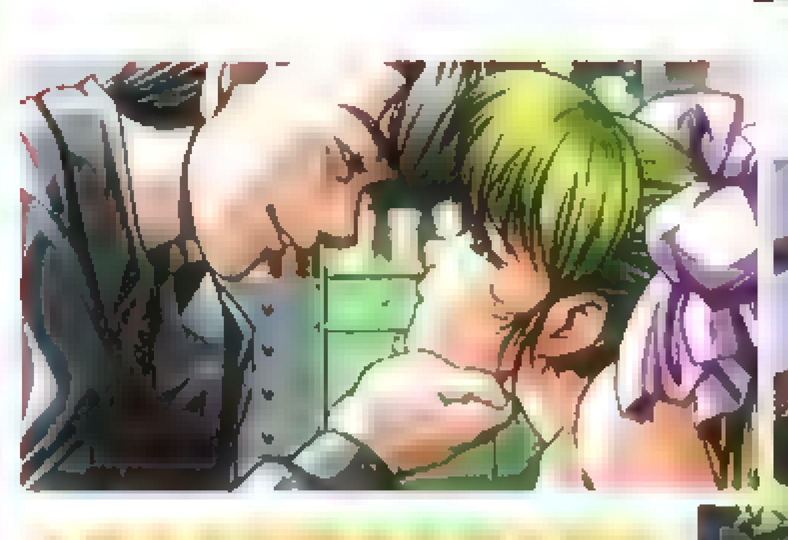
事實上向阪繭到了ベルシア學園，因爲受到惡劣學生宇田川克明的要脅及陷害，向阪繭在不得已的狀況下，於是只有向體育老師北原





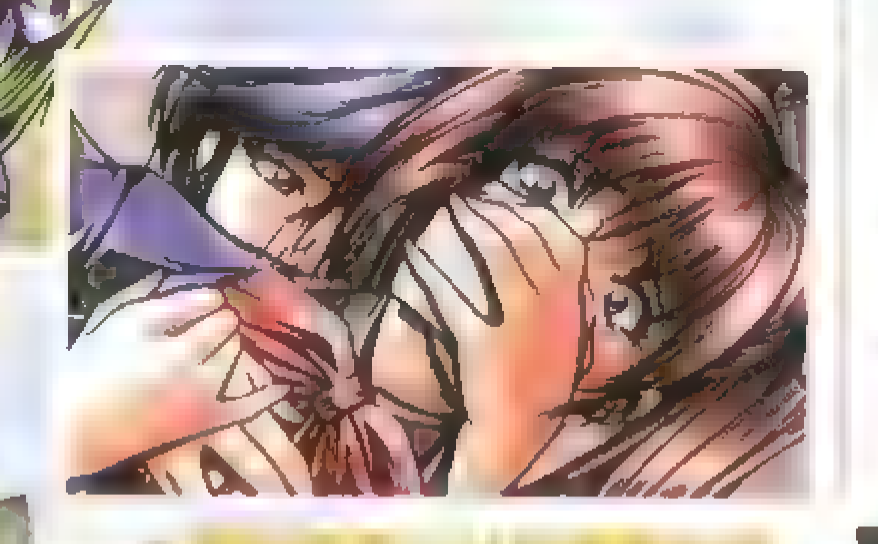
義範求救；卻沒想到北原老師與宇田川竟然是同一夥兒的，就這樣向阪繭遂被迫成爲他們的性奴隸，每天上學都要受到他們的性虐待與性調教。

向阪香奈轉學到了ベルシア學園之後，由於姿色漂亮，馬上就被北原一夥兒人給盯上了，於是命令向阪繭將她妹妹（向阪香奈對外宣稱說她是向阪繭的妹妹）誘來，當然又一樁悲慘的事情開始了，向阪香奈淪爲北原一夥兒的禁臠。一向自視甚高的向阪麗子會有什麼樣的回應呢？











故事背景

這套由PERSIAN SOFT所出版的『淫爛授業メイド達の仕事』，是繼上卷之後而推出的，劇情也承續上卷的劇情而繼續發展下去。故事架構依然是多線的H-AVG，下卷的劇情仍不脫標準的日本校園性暴力犯罪的形式，女學生被壞男同學和壞男老師所控制蹂躪等，因此劇情上並沒有什麼特別的意外；而最後的結局是向阪繭和向阪香奈兩人爲向阪麗子所救，向阪麗子利用其龐大勢力，對北原及宇田川加以制裁，當然最後向阪繭和向阪香奈還是乖乖地向麗子效忠。

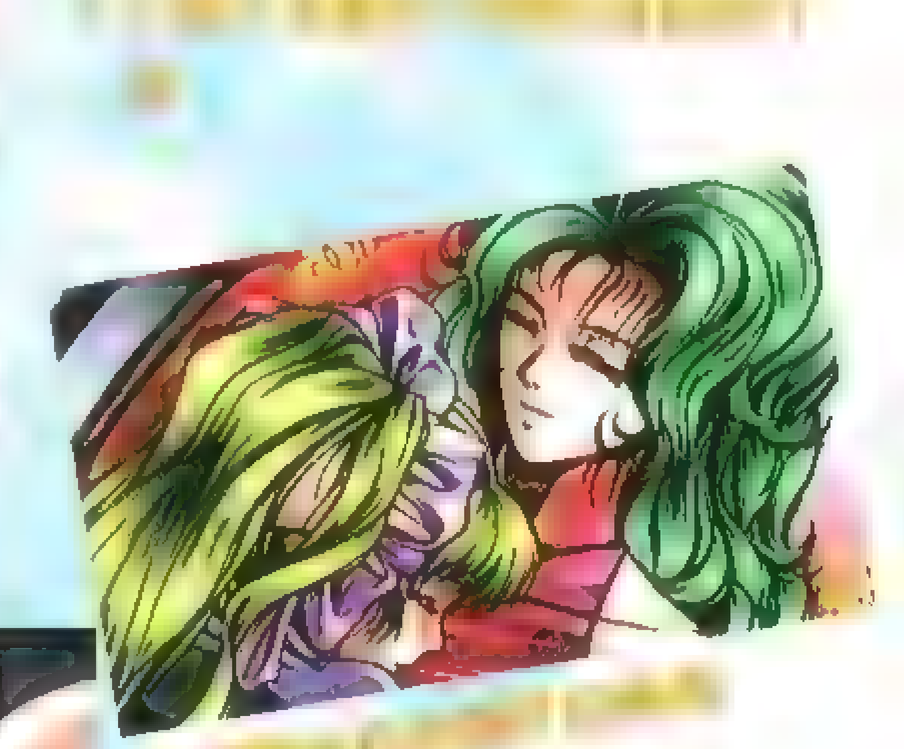
限制級的聲光效果

『淫爛授業』美術上的造型與畫風仍秉持其一貫特有風格，用色大膽鮮明；介面更是特別，直接以遊戲中的兩位女主角的上半身人像爲介面支柱，的確是獨具一格（編按：限於雜誌尺度，將無法讓讀者一睹眞面目）。自從CD-ROM成爲電腦的標準設備之後（一部12倍速的CD-ROM也不過台幣三千元左右，能不流行嗎？），在日本的遊戲界漸漸地將遊戲版本換成光碟版；特別是在WIN95流行後，PCM音源的問題解決了，於是語音不再是夢想，因此…限制級的語音大量出現，成人遊戲又邁入另一個階段。啊！話扯遠了，『淫爛授業』也是全程語音，語音當然是…限制級囉！

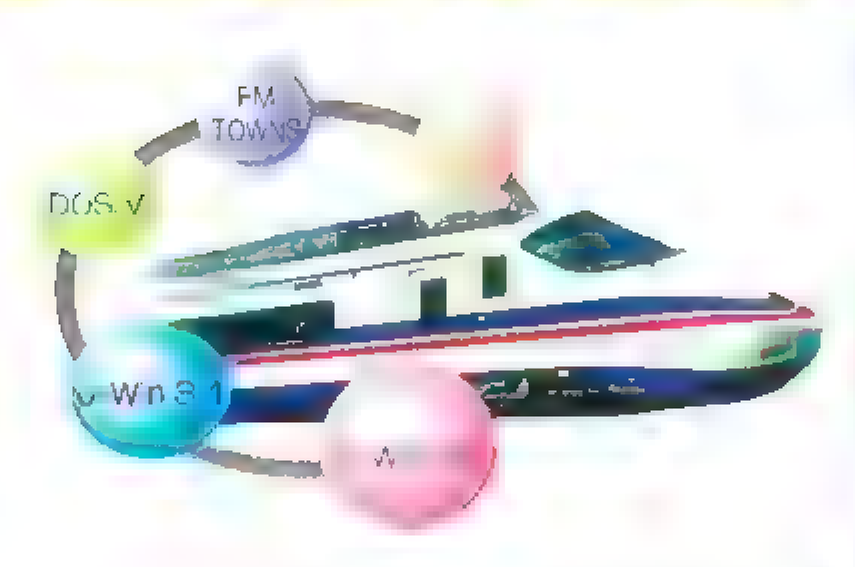


結　論

這套『淫爛授業』，如果玩家不在乎它的劇情的話，相信以它大膽的美術及語音，是不會失望的。







●AVG（18禁）
●AIL
●PC98
●￥7800

～るりいろのゆき～
瑠璃色の雪

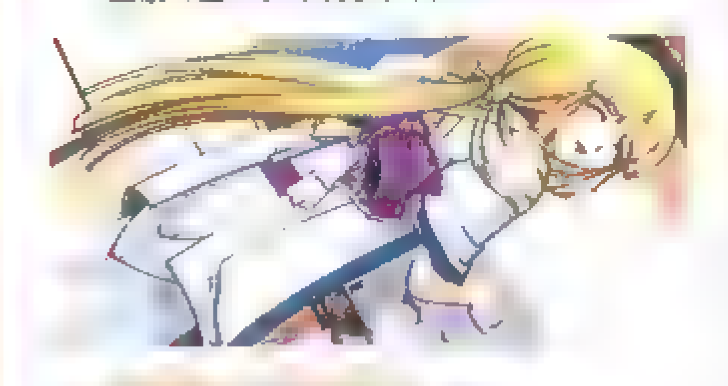
故事的主角眞邊博士（不要懷疑，這是名字）人如其名，是某高中科學社的社長，常自稱將靈魂出賣給了科學，由此也不難想像其滿腹的科學論調，與從不相信任何沒根據的非科學物事



。由於自幼因雙親故於車禍，因此養成他獨立的個性與孤單的生活；而我們這位不幸的主角在此



次搬家時，爲了經濟因素，不得已只好找了間最便宜的出租公寓，至於這間外觀不錯的房子爲何



如此便宜呢？原因是這間公寓向來有不甚乾淨的傳聞，也就是傳說中的鬼屋。不過這點對於主角這位科學先生來說，是絲毫不以爲忤的，也因此主角便決定在這兒住下來。

就在搬運家當的時候，主角研究的易爆物品不愼將地板開了個大洞。當下也不以爲意，便與



友人舉杯慶祝喬遷之喜。幾杯黃湯下肚之後，卻察覺由地板下傳來幾下輕響，經調查後發現藏有一封印的古甕。這可對了主角追



根究底的胃口，於是便伸手揭開封條，只見金光過處，一位美麗的少女怯生生的端坐在地。交談過後，才知她便是傳說中的雪女一琉璃，這便也是此中鬼屋傳說的由來。在科學主義至上的主角面前，卻有著不爭的事實；於是，主角便抱著逐漸動搖的科學信念，與琉璃開始了一段不可思議的生活…

美女如雲任君選

這是一個多線發展與多重結局的文字冒險遊戲。登場的女性角色除了雪女琉璃之外，尚有巫



女、占卜師、老師、與青梅竹馬的玩伴等共十位，都可與之締結



良好的相互關係，端看玩者的遊戲路線與會話技巧。不同的是，伴隨各人的好感度不同，在進行遊戲時的畫面亦有所不同，有些

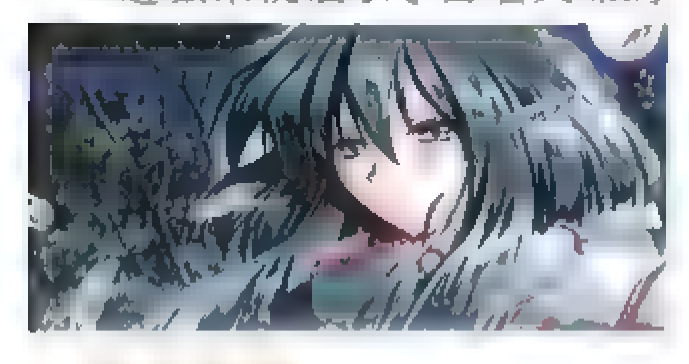


劇情是全要在好感度最高的特殊條件下方才得見，因此本遊戲的

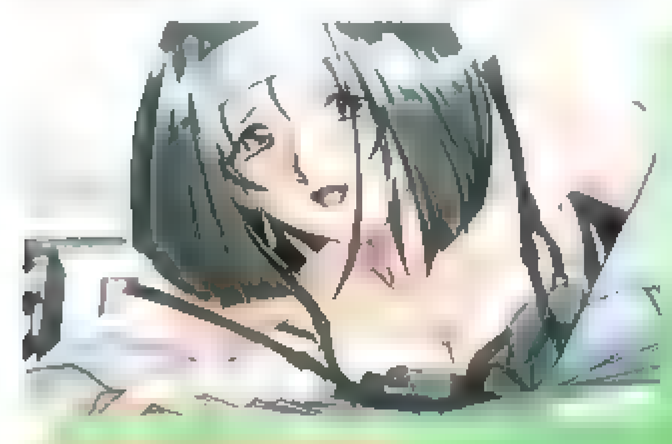


劇情與圖量可說是非常龐大且豐富。

遊戲系統繼承了聲名大噪的



前作「脅迫」，一些令人激賞的功能均被完完全全地保留下來，如分歧提示、HAIR開關（什麼！



看不懂？查查字典吧…）等機能，也使得遊戲性大大地提高。要注意的是分歧提示的功能，要遊



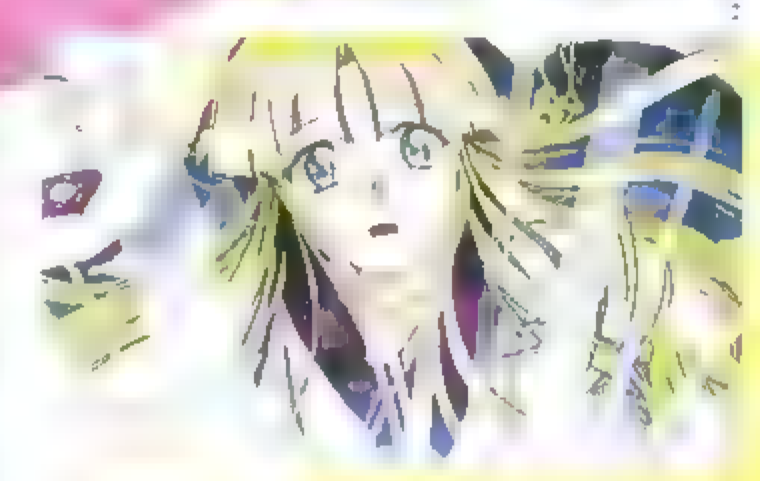
戲完成一次時方能使用。

遊戲進行時間由十二月到一月，中間會有耶誕節與正月等重要事件點，可別忘了自己該做些什麼事才好。與前作最大不同點是，時間因素變得相當重要，若不懂善用時間，日子渾渾噩噩很快便過了。其中也不可免俗地加入了打工的情節，當然，遊戲最終目的都是一樣的，您說是不？



聲光效果一級棒

在劇本與圖形表現上，一如前作以來的高水準表現，充實的



分歧劇情，唯美與情欲並重的



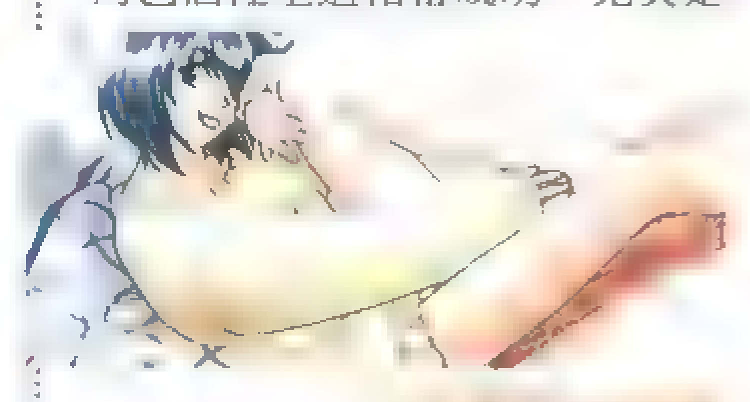
CG演出，在在的都證明了這是個出色的作品。就連音樂曲風也



與前作近似，以輕快活潑為主，間以配合氣氛的低迴、抑是緊張的事件配樂，效果的確令人讚



賞。另外值得一提的是劇中人物角色個性塑造相當成功，尤其是



女主角琉璃的確相當可愛，深深地烙印在每位玩者的心中。



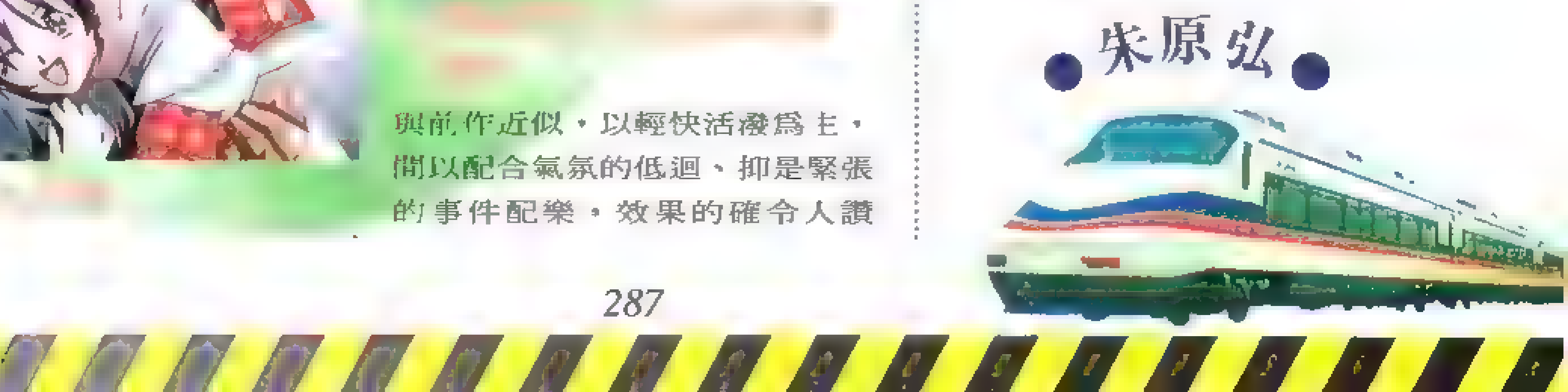
結　論

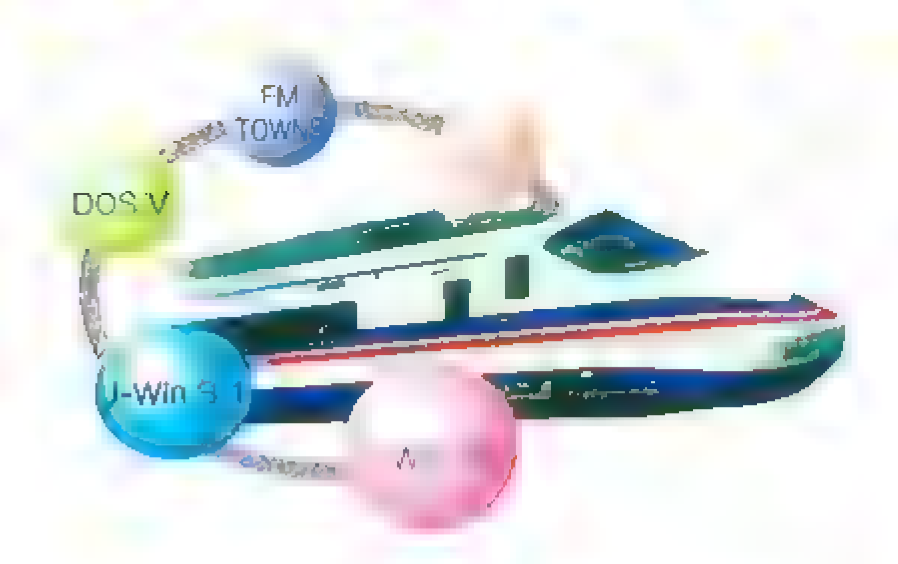
「琉璃色之雪」的確是AIL公司一年一部的傑出大作，也再次地驗證了該公司在業界的表現與實力。擁有98的玩家當然不容



錯過，而Windows版本的發行時間，據消息最早也是明年的事。另外附帶一提的是本遊戲原版包裝內附有一張刮刮卡，寫明了中獎率是百分之百，先不告訴您筆者得到的獎品為何，您也試試手氣吧！

朱原弘



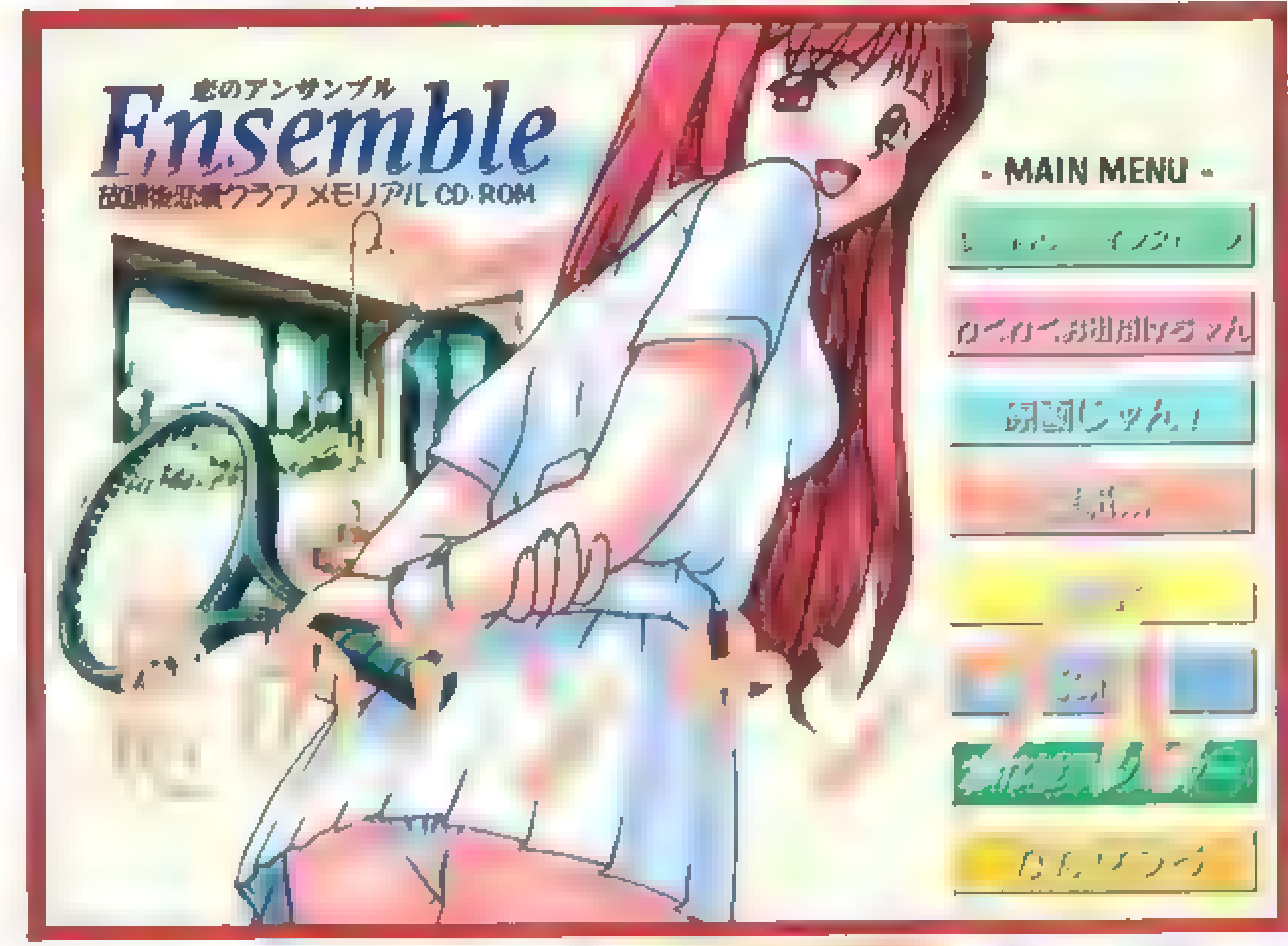


- SLG（18禁）
- LIBIDO
- JWIN95
- ￥5800

還記得不久前爲您介紹過的「放課後戀愛俱樂部」嗎？相信她也曾爲您帶來不少的歡樂，而其精緻細膩的畫風與獨樹一幟的遊戲風格也應該還深印在您的腦海之中。而此次所要介紹給讀者諸君的，正是這廣受各方好評的戀愛SLG「放課後戀愛俱樂部」的追加附屬資料片－「戀のアンサンブル」。

上個月筆者抽空到秋葉原走了一趟，在店頭見到了遊戲的包裝實在精美不過，加上對先前的「放課後戀愛俱樂部」印象也不惡，便順手拿到櫃檯結了帳。雖然只是小小的一片包裝，裡頭可充實的很，附贈了一張A4大小的特製海報與一個小巧可愛的滑鼠墊。不過以CD一般大的滑鼠墊拿來把玩還可以，當真要用的話可彆手的很了。嚴格說來，這不能算是個「遊戲」，或許說成是爲了延長遊戲的生命週期，所發行的工具程式與資料庫反而恰當些。其實這也沒什麼，君不見KONAMI的「ときめき」系列週邊無所不賣的情形，反倒是小巫見大巫了。本資料片名爲「Ensemble」，原意是大合唱的意思，自然是爲了對那些支持本遊戲的迷哥迷弟們所提供的部份服務（撈錢!? 這可是您說的…）。廢話少說，就讓我們看看這葫蘆裡究竟賣些什麼藥吧！


◆新增的美麗CG



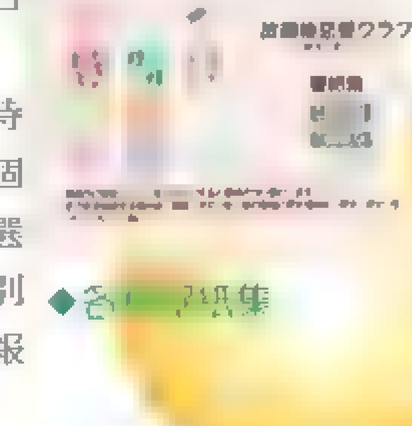
一、Direct's cut：原本的遊戲部份，在這兒則加上了語音，還可將遊戲內主角的大頭照換成自己的照片，只要符合80×80 Dot大小的BMP圖檔規格即可。此乃遊戲的特別版本，不過這部份得配合原先的主程式光碟才可執行。

二、新追加的散步圖片，共計十二張，品質一如以往高水準，只不過全都是普通級的圖片，許多心存歹念的玩者（包括筆者在內），恐怕要失望了。

三、收錄部份的原畫，在此可見到美麗CG的原來風貌，見識原畫JOY RIDE先生的不凡功力。

◆收錄原畫

四、壁紙集：以四方連續的碎花爲主，風格活潑，色彩柔和。

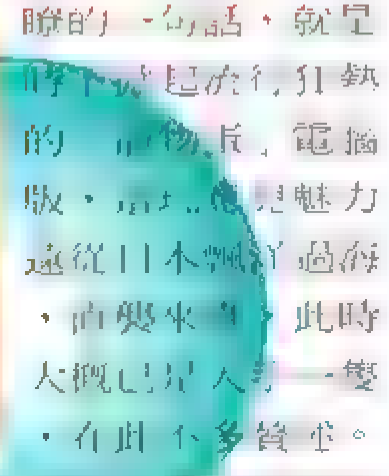

◆各…壁紙集

五、造形時鐘：可從十二個女孩中任意挑選作爲主題，特別的是還有配音報時的功能哦！

六、店頭DEMO：就是遊戲發售前的展示程式，在此一併收錄。

七、ななせLauncher：這是個方便實用的小工具程式，可用來管理其它應用程式與方便開啓。

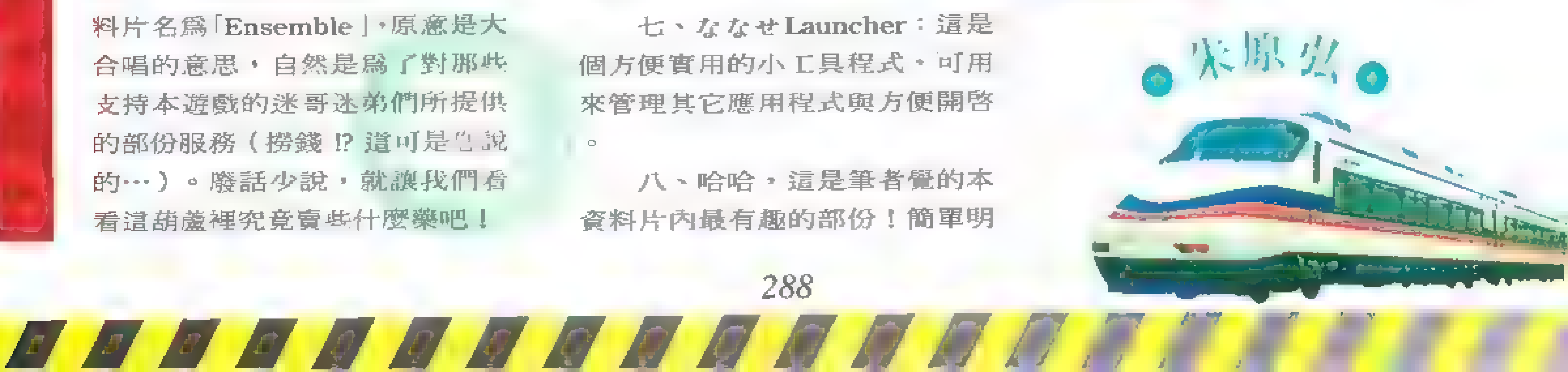
八、哈哈，這是筆者覺的本資料片內最有趣的部份！簡單明瞭的一句話，就是時下正流行引起狂熱的「電子寵物」電腦版，而其魅力已遠從日本飄洋過海而來，此時大概已是人手一隻，在此不多贅述。特別的是本遊戲的主角是可愛的ななせ小姐，操作上一樣是三鍵，她需要您的悉心照料，當然也有生病等狀況…



◆ななせ…

其中還有更多的小秘密就留給玩家們慢慢去發掘了。單就商業的眼光來看，「放課後戀愛俱樂部」的確是個包裝與形像塑造良好的作品。而本資料片更是利用此一優勢，乘勝追擊。若就玩者的立場考量，筆者倒覺得本資料片在娛樂方面所能得到的回饋甚少。不算低的價格與無創新的遊戲格局，讓人質疑是否有購買之價值。反觀如elf公司所推出的Special Disk等系列，不僅延續了遊戲生命，其本身也具備了相當充實的遊戲性。最重要的是－價格低廉。但若您與筆者一般特立獨行，不以上述問題爲意，抑或是「放課後戀愛俱樂部」的狂熱支持者，那麼「Ensemble」絕對值得您珍藏。

● 宋原宏 ●

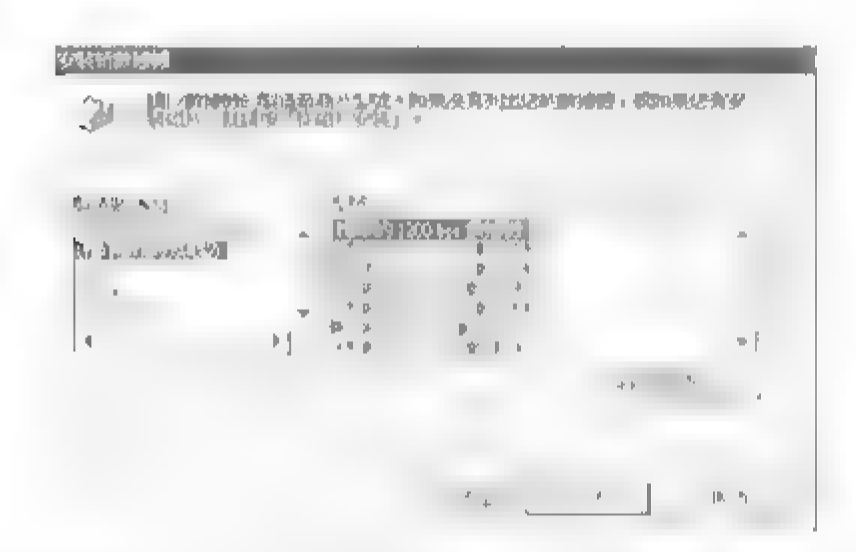




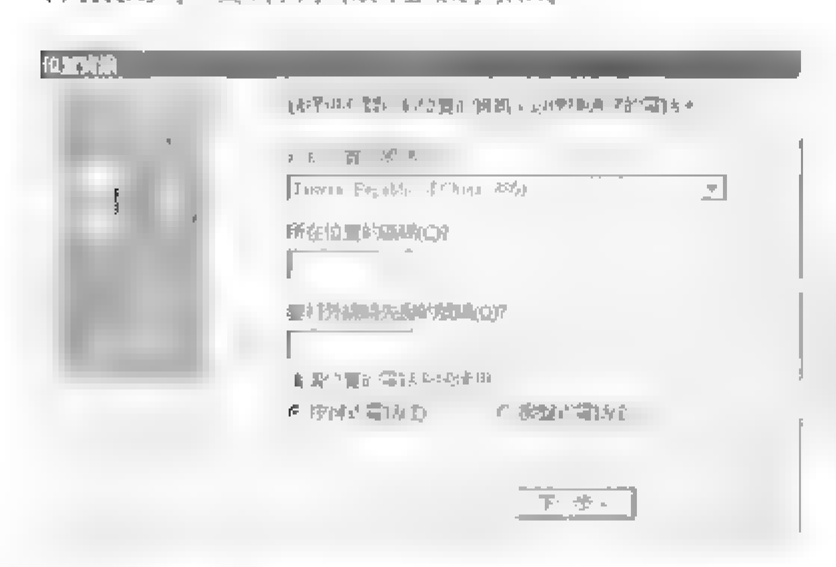
出成功的第一步

●**Frank**

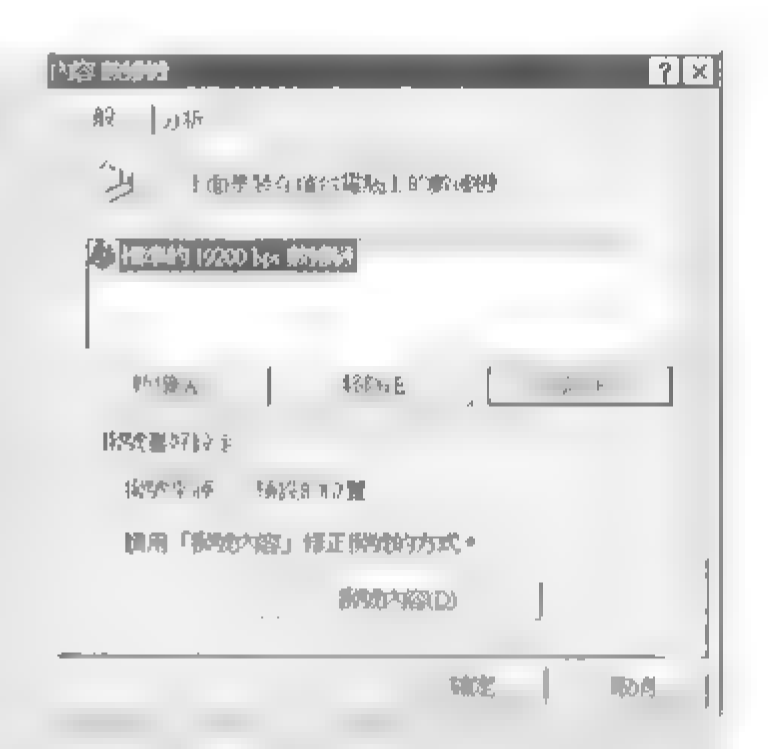
剛剛在基礎教室裡講了不少的網路概念，現在就來看看如果我們的Win95必需要用撥接的方式和他人的電腦互連的時候應該怎麼辦。當然，如果您的數據機有附贈自動安裝上網的程式（例如GVC的就有），那麼這篇文章仍然可以教您一些有關於上網的設定。



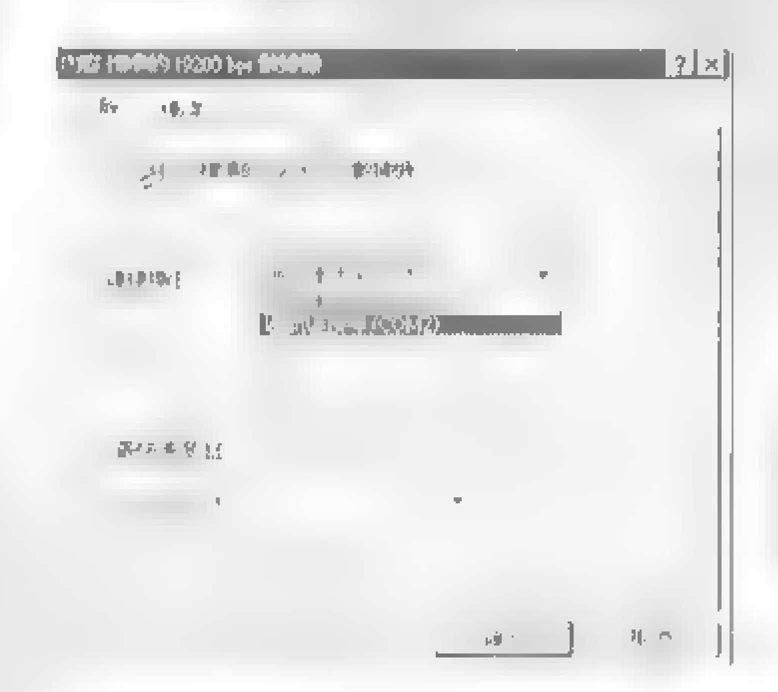
新增MODEM！在控制台中有個圖像叫做"數據機"的，沒錯，它就是負責安裝及設定有關於您的電腦的程式，一樣它裡面的即可新增安裝數據機。在第一個畫面中您可以直接按下〈下一步〉跳到本圖中所示的畫面來，如果您在此時，數據機尚未裝上電腦，或者是裝在Win95不會去檢查的COM port（如COM3，COM4等等），請在第一個畫面上指定Win95不要幫你檢查數據機。



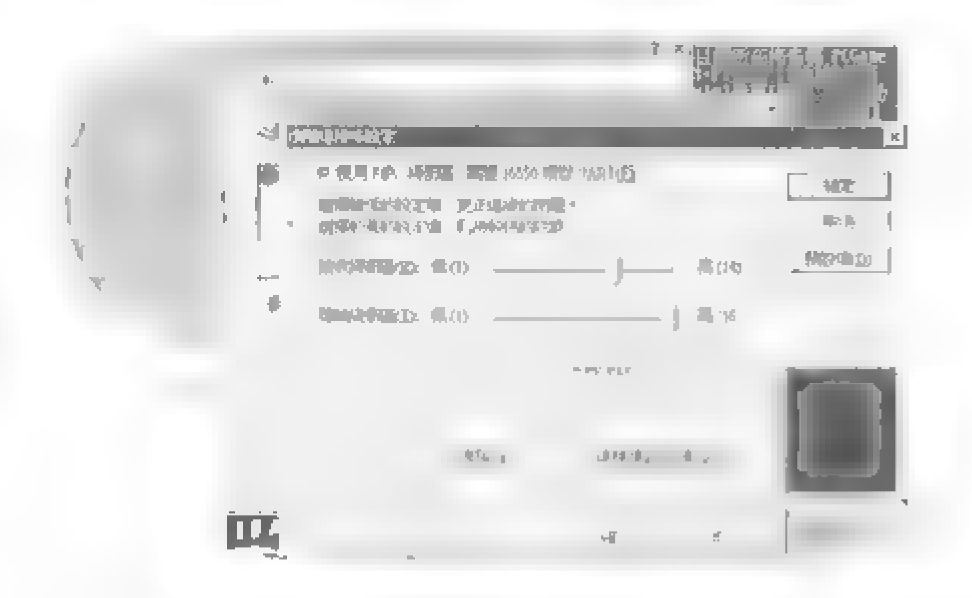
在本畫面中就可以讓您設定數據機種類，基本上，您的數據機如果夠新，都會附上Win 95專用驅動程式磁片，這時您應該點選〈由磁片安裝〉的選項，因為廠商所送的驅動程式往往可以發揮出這台數據機很多的特殊功能。如果您的數據機老了一些，又不是這張表內的"名牌產品"，選用標準數據機也是可以動作的。當然，別把您的數據機速度搞錯囉！



安裝完成的數據機，在您安裝完成後，再點開"數據機"圖像，即可看到此畫面。

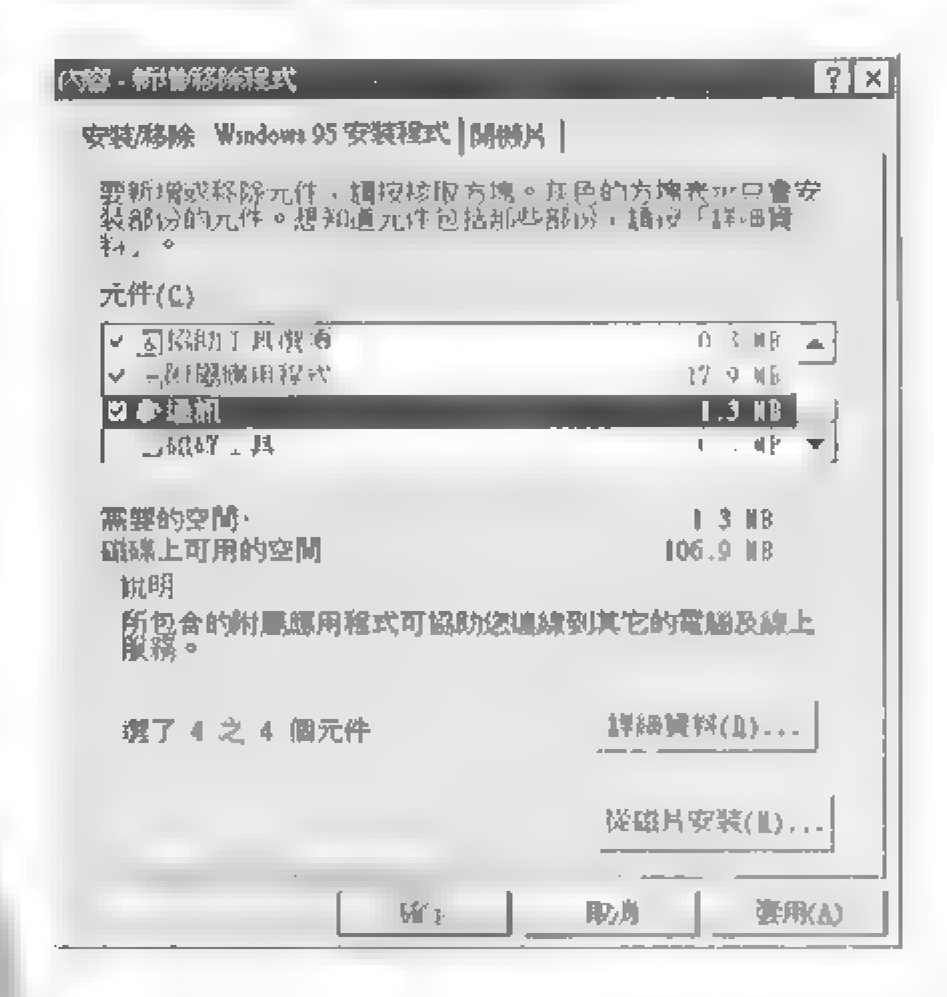


在圖一畫面中可以按下〈內容〉鈕來設定數據機，如果您的數據機是安裝在COM3以後的序列埠，請您在這裡設定好來（由於筆者的電腦只有兩個序列埠，所以只有列到COM2）

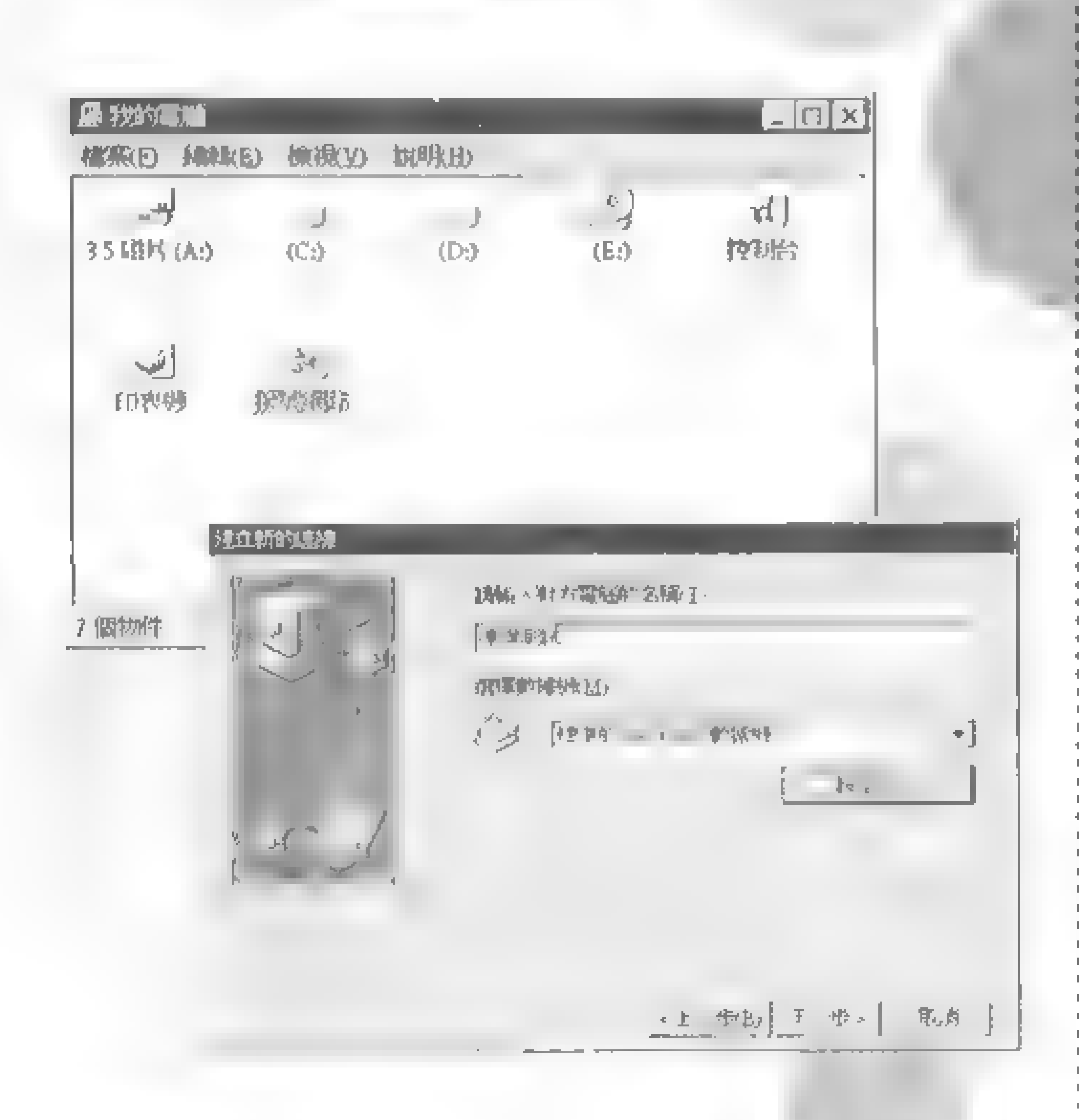


對於使用高速序列埠（16550/16552）的人還可以再設定緩衝區的使用。在Win95 OS2…等等多工的作業系統中，有緩衝區會大幅增高傳輸效能哦！所以沒有的人快去買張16550/2的序列介面卡

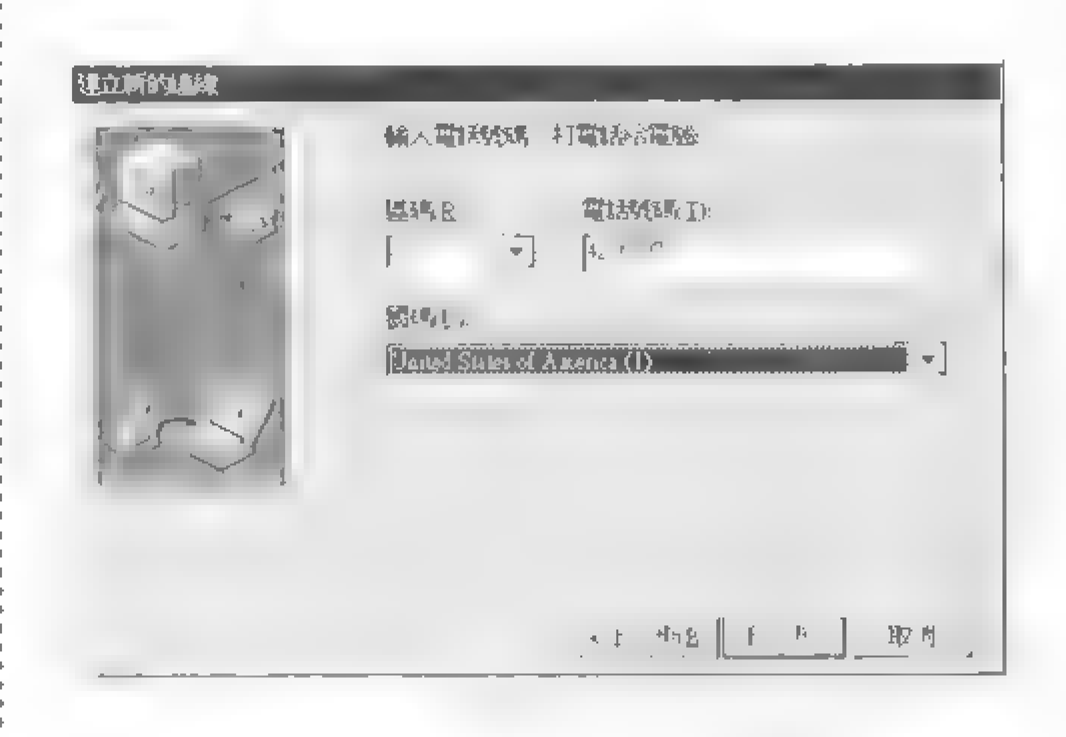
卡吧！目前一般的主機板都內建16550，除非您覺得慢，否則是不用再加裝16552了。在圖四中的選單上選取〈連線〉進入連線設定再選取進階選項或連線設定值都可設定這些參數。



接下來，我們必須安裝撥號網路配接卡，這個配接卡可以經由數據機提供區域網路卡的能力。安裝上這個配接卡後，只要對方的連線電腦配合，您就可以執行多種的網路程式，甚至可以和朋友連線對打Diablo哦！點開“控制台”，點取“新增／移除程式”，即可看到本圖，把“通訊程式“點選起來，即可安裝撥號網路配接卡。



在安裝完成配接卡後，重新開機即可看到“我的電腦”中新出現了一個“撥號網路”的資料匣，點取“建立新的連線”（或者是經由本資料匣的“連線”功能選單建立也是一樣的）就可以看到下圖的畫面。

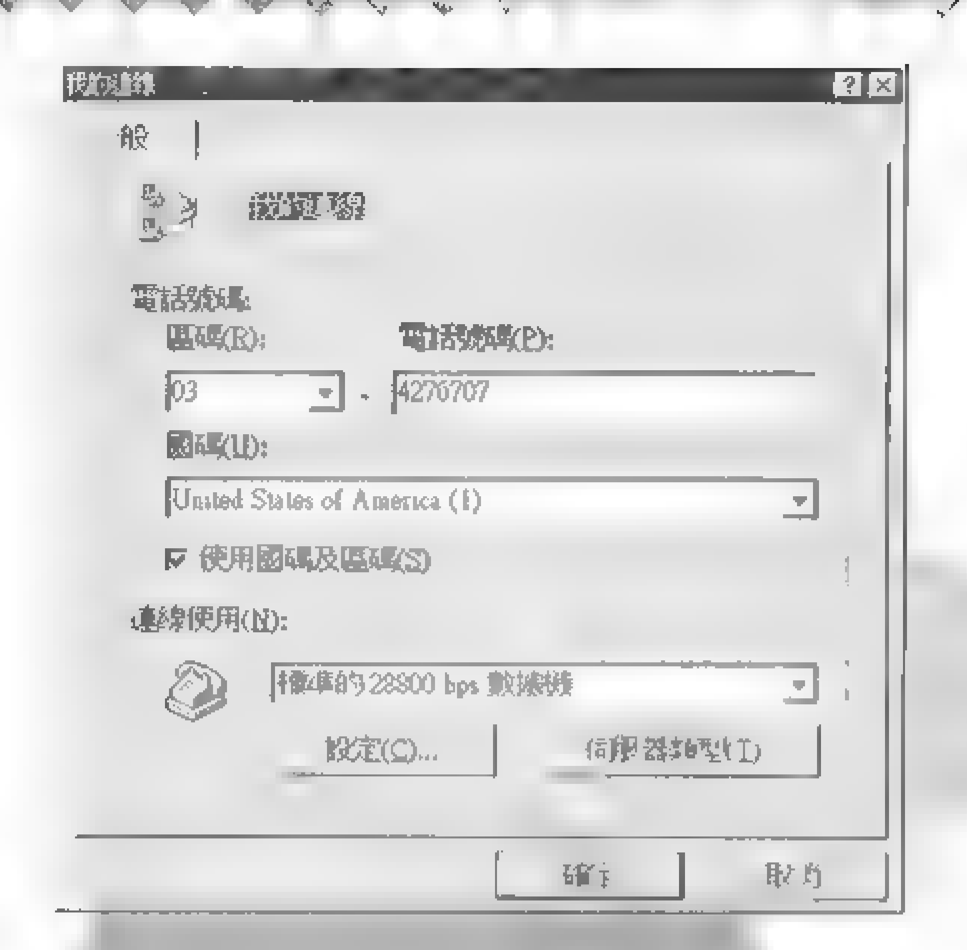


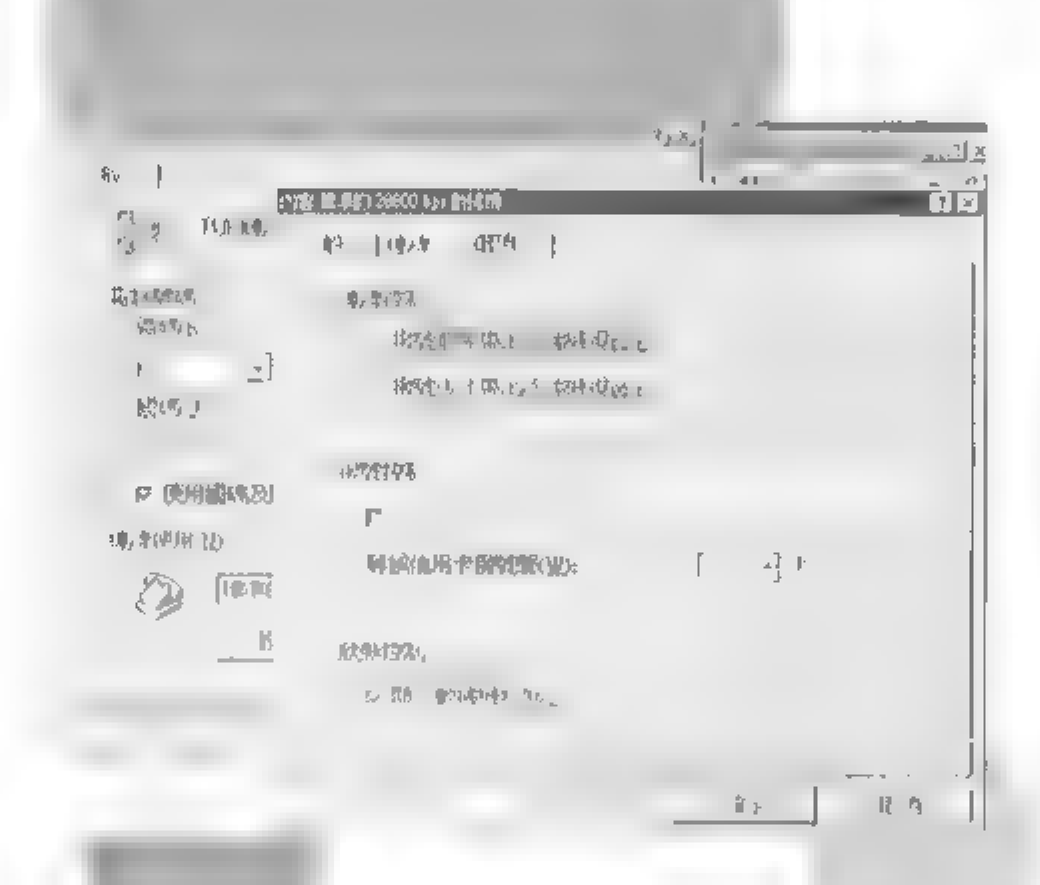
請設定好您要撥去的電話號碼。即可完成設定。

設定完成後您會看到您剛剛設定好的連線，把它點開。請設定好您在該處的使用者姓名及密碼。接下來，看看電話的部分，Win95很雞婆地幫你把國碼和地區碼都加上了這在台灣是行不通的，所以請把它去掉！有二種方式去除，第一種：直接在此更改。不過每次都要改很煩人。第二種，使用滑鼠右鍵點取您剛剛設定的連線，然後選取〈內容〉這個選項。

接下來您就可以看到這張重要的設定畫面囉！把〈使用國碼及區域碼〉這個雞婆的功能給關了吧！接著，點選畫面下方的〈設定〉選項，再選取〈選項〉這一頁。

即可看到此選單，在連線控制的地方隨意點選一個。看您是要讓數據機控制畫面在撥號前還是撥

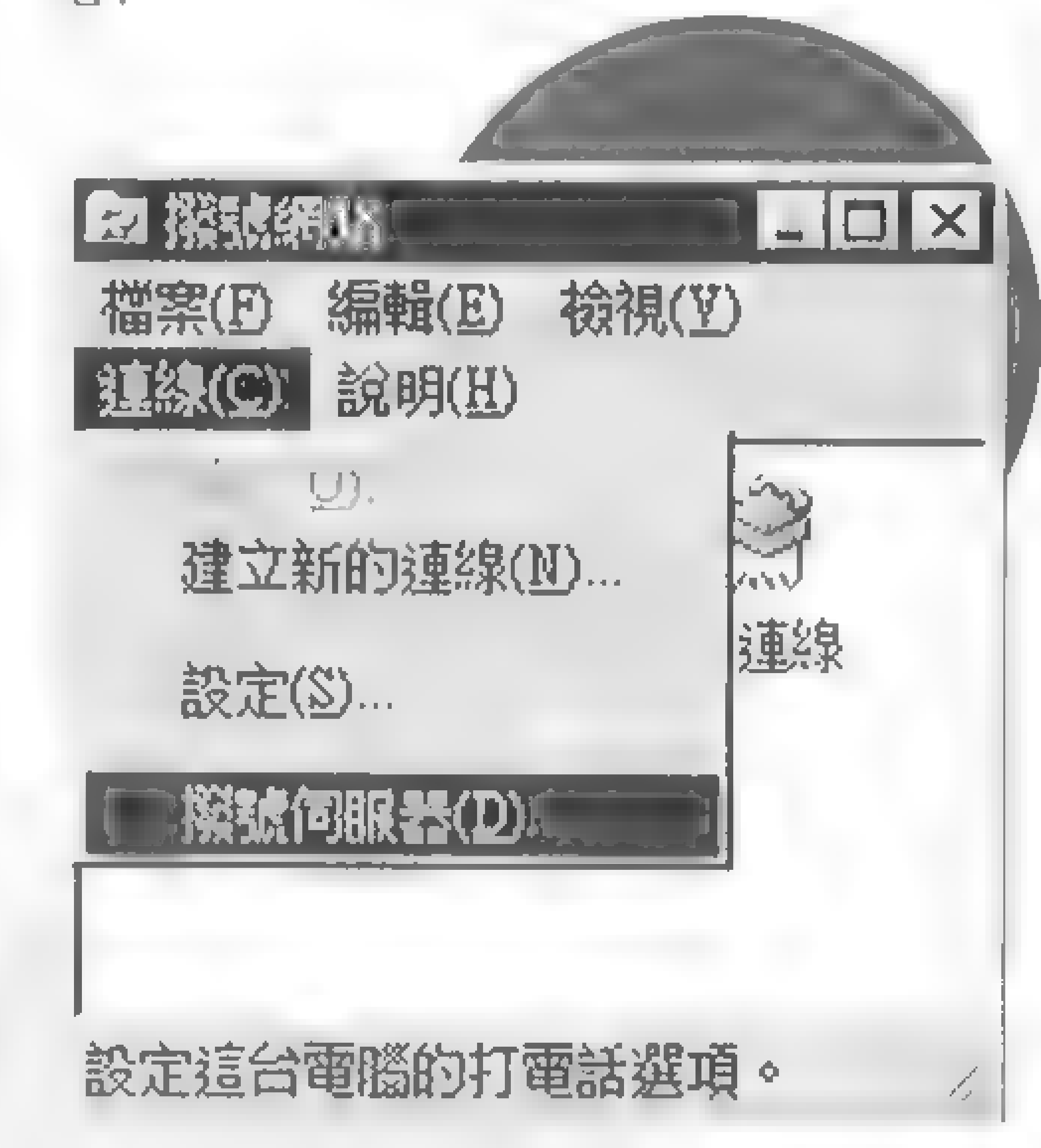




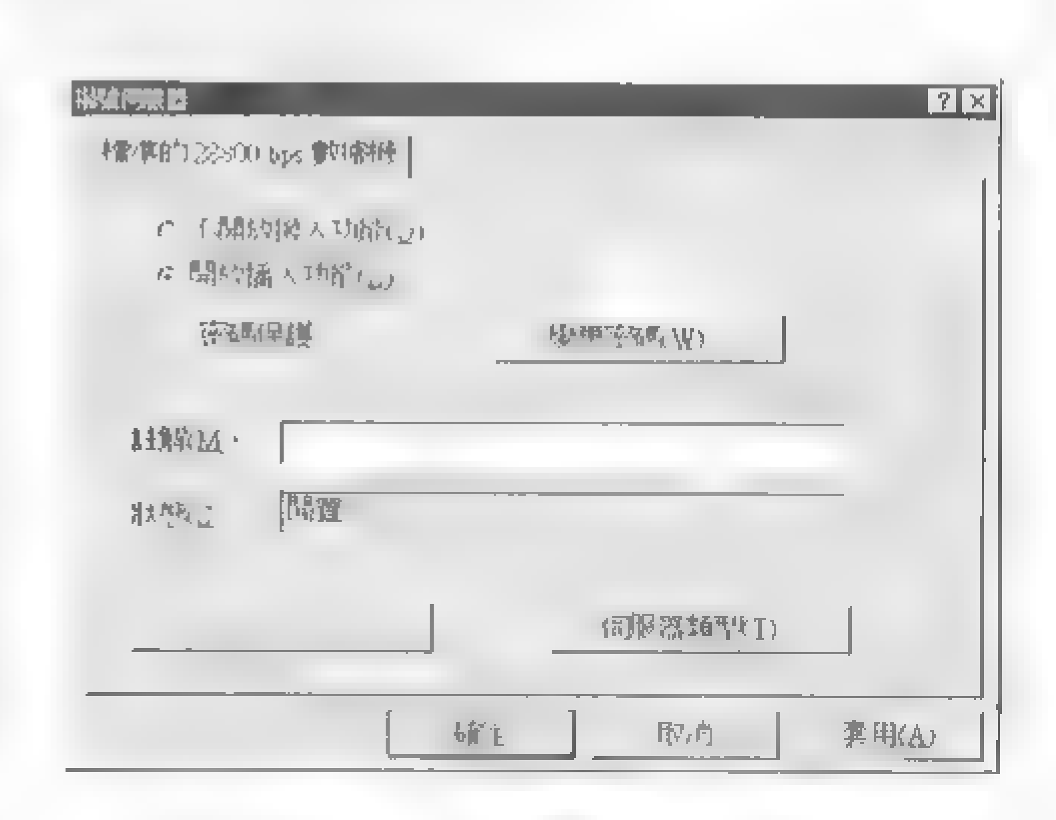
號後出現都可以。爲什麼要用這個選項呢？您只要用過ISP（或者是看過前面有關於撥接的文章介紹）就可以知道，原來我們在進入撥接網路之前，對方的撥接器可是會問我們一堆問題的哦　包括你有沒有帳號密碼，要使用PPP（點對點模式）或SLIP模式取得TCP/IP的設定等等，如果你交由程式自動判斷，除非該機器使用的"對話字句"和程式中的相符，否則就會發生連不上的情況，當然，筆者在未來會告訴大家怎麼改程式，但是筆者還是覺得，這種重要但又不麻煩的事，還是交給人來做好！舉例而言，Win95內設的程式目前就連不上HiNET！因爲HiNET在問使用者姓名時是顯示"login："，但是Win95內設值只認得"username："。如果你打開了這個選項，就可以用手動的方式來回答這些問題囉！PPP是目前最方便的上網方式，請多多利用！SLIP是很麻煩的哦！

做完以上的步驟，您的Win95已經可以上網路嘗試著撥到ISP看看吧！但是呢…如果您要有一些額外的網路功能，仍然要學一兩手老手的經驗哦！

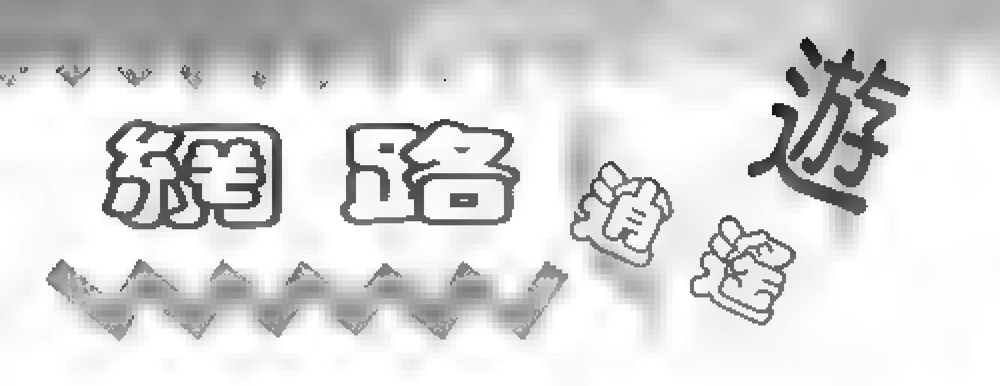
我們現在就來爲未來多功能的網路做點準備的設定吧！

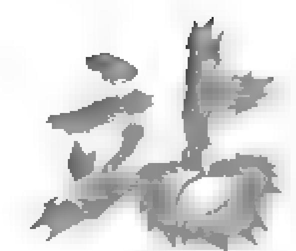
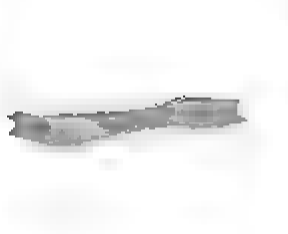
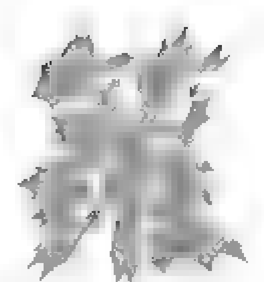
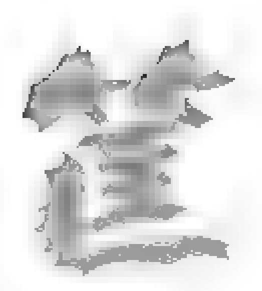


先回到撥號網路，在連線選單中選擇撥號伺服器。



原來Win95也能當成撥號伺服器啊！只要您在這裡選擇設定好密碼及伺服器種類，您的好友們也就可以打進來給你，和你連線囉！一般而言，伺服器種類通常都選PPP或預設伺服器，只要您的好友設定和您一樣就沒問題囉！





●生蠔法蘭克

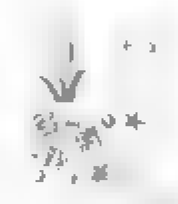
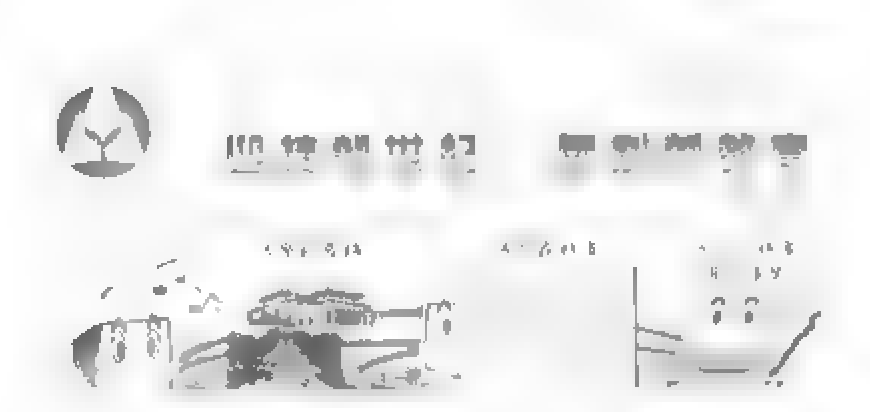
嗨！Men！這個月在網路上收獲如何啊？想我生蠔法蘭克這個月總計在網上搶了三十六家超商，破解十四家銀行…啥？喔…我的主治大夫拿刀兒已經來了，得快點向大家報告一下又有那些酷站被臨到了！

所謂的酷站，就是那種流行的站，會讓你一上去就不想下來的站，會讓你連作夢都想到的站。所以，從我生蠔法蘭克接手後，這個酷站報報，將不只有Web網站，還會有BBS站、MUD站台等等的介紹！當然，或許也像黃牛一樣，一定要找最對胃口的才行的！廢話不多說，先報了再講！

網際大學博覽會

網址：http://www.edu.tw/moecc/uni exhi/isl/index.shtml



話說各大學為了招收有理想有抱負的青年學子，並且為了展現各大學雄厚的實力，（生蠔按：就是撕破了臉面子啦！），所以每年都會來個一次的大學博覽會讓各大學拚個你死我活。不過呢，上個月這場大學博覽會可不太一樣哦！除了有李總統親臨指導外，最重要的，還是第一次以網路為主的博覽會。而且也是各大學準備以久的網路視訊會議及遠程教學第一次公開展示。全省各大學分為數區利用高速的視訊網路，招待高中生們和教育部長吳京及李遠哲博士進行會談。

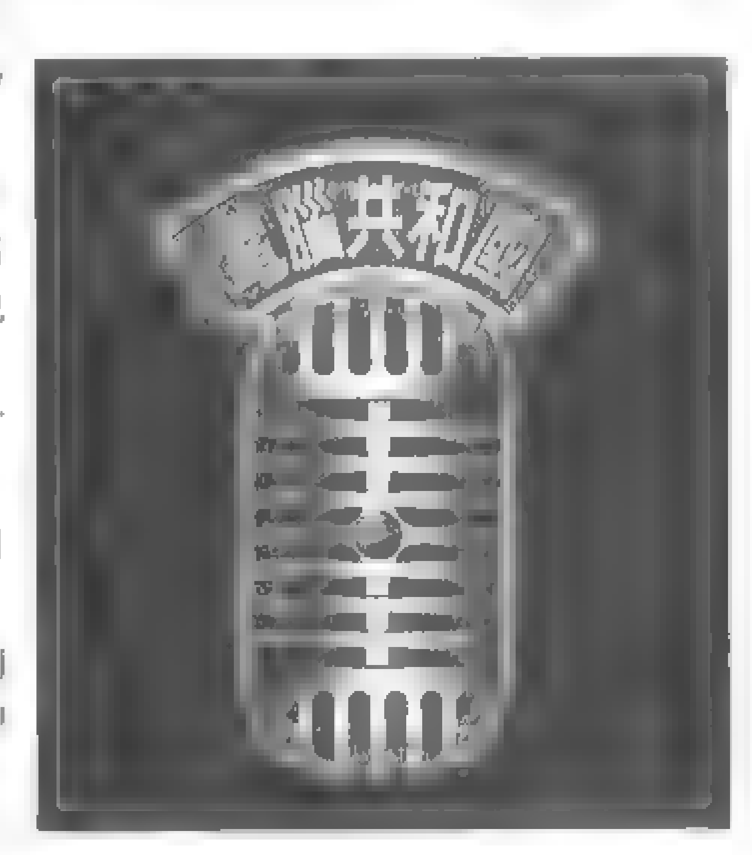
當然，這也是由前部長李遠哲博士為大家著想而進行的計劃之一。台灣教育網路利用了這個計畫，把骨幹的線路更是換成了每秒45MBit的T3高速線（想想中華電信收得費用的價格有多貴一人還看到傻了！）酷吧！現在在網頁上還有一些當天所用典禮上的錄影畫面，這可不是錄影帶翻上來的！而是即時播出的視訊會議錄影！可惜本文刊出時大家已經看不到當天精采的實況畫面了！當天還有一些人在網上進行做實況轉播的呢！

未來，提昇速度後的教育網路（TANet）將會播出更多的節目來，有更多的畫面！等待這些技術成熟後，還可以推廣到全台灣，造福更多的學生！不過，在這之前，我們還是先來看看各大學今年的展示主題吧！快點啟動你的Netsacpe或IE！別發呆了！

電腦共和國

網址：http://203.74 234 20

廣播節目上網好像成為了一種流行？這個由正聲廣播公司所播出的節目目前也正式上網了，網頁中除了有節目預報外，也有精采節目內容的回顧，如果你沒聽到的話，來這裡看看也不錯（如果有放上有聲的聲音檔豈不更好了嗎？）



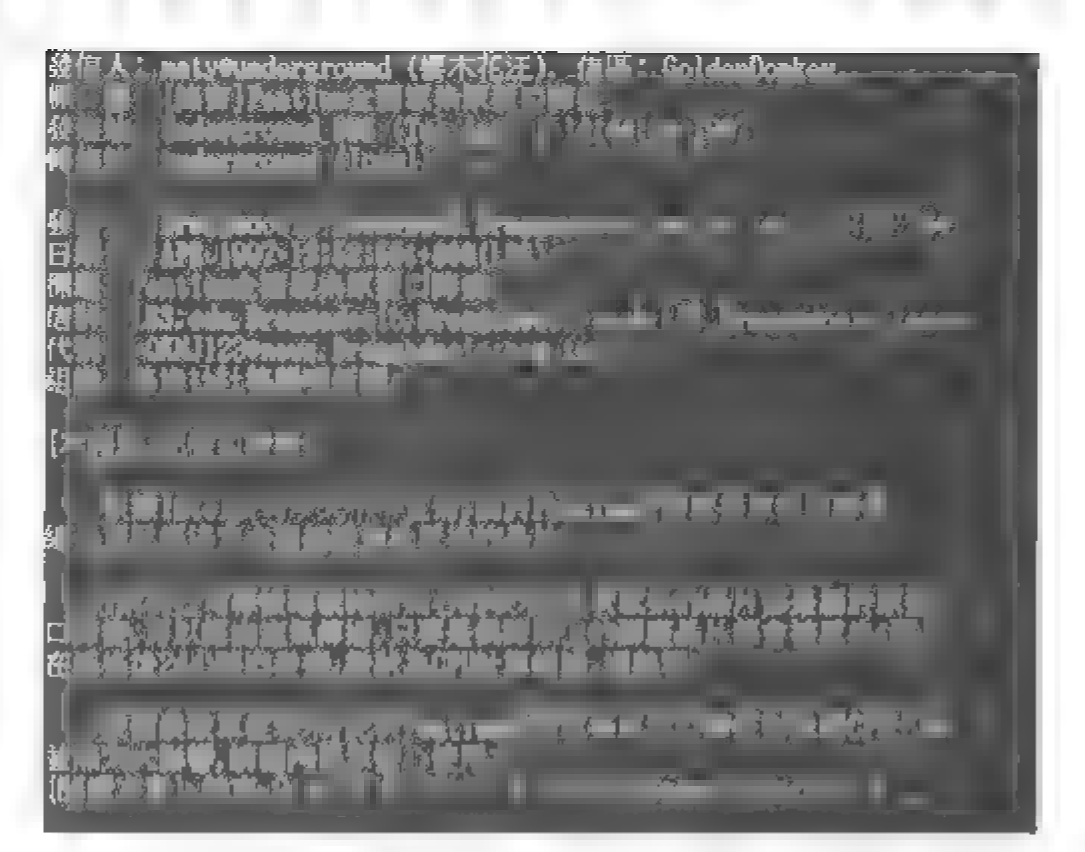
愚人節笑話選

網址：bbs.cybervision org

由網智公司資助成立的這個「地下社會」BBS站台一向有濃厚的人文氣習，如果你是文字工作者，或者對人文有興趣，不妨多來這個站走走，站上有不少知名作家出沒哦！

話說這裡某個版目前於愚人節舉行了一個有關電腦資訊的謠言大賽，現在已經進入了尾聲，





如果您想看看一般報章雜誌上好像很有學問的記者們版在電腦前說過什麼笑話，如果您想看看各個有名人又里到了什麼難得一見的笑話，請快點用您的telnet程式連過去！



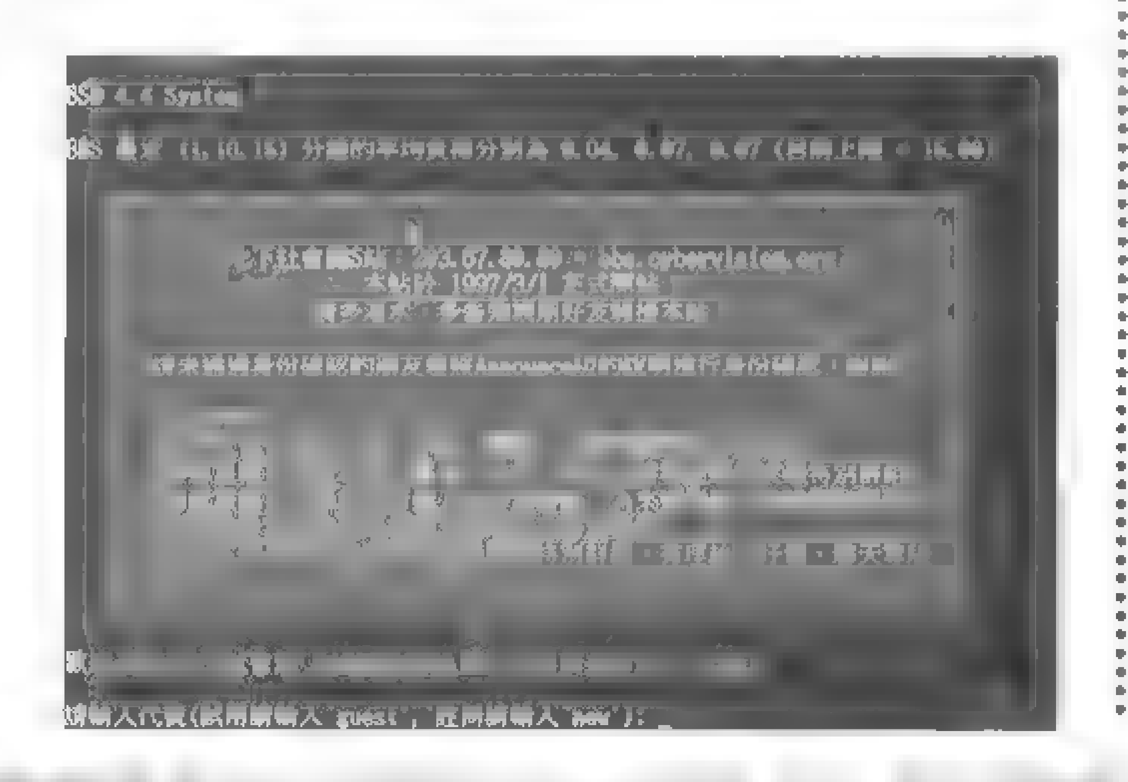
萬王之王MUD

網址：TELNET: 140 114 80 251

話說一個 MUD 要能在短時間內在網上走紅可是不容易的事！若是沒有穩定的的系，迷人的特色，那是絕對不能在眾MUD站台環伺的TANet上生存的！（不過至目前為止，肯拿出機器來做MUD免費服務的也只有TANet的學生們），萬王之王，一個在短短一個內走紅成為隨時隨地都有二百人上站的大站，無疑是這句話最佳的註解！

The King of the King是由清大學生所修改並維護的MUD，原始程式是屬於LP Mud系統，不過在站長巧思的安排下，有著與眾不同的系統—國家系統

國家系統是什麼東東咧？記得美國總統羅斯福說過，不要問國家為你做了什麼，要問你為國家做了什麼…我可不是在打官腔說教！因為這個萬王之王的意思就是 MUD 中除了人神最大外，其它的地區都是有"國家"來管的！每個人都可以創造自己的國家！招攬你的國民（也就是其它的玩家啦!!）編寫自己國土的地圖（只要你是國王就可以），創造自己國土內的怪獸和神兵利器！開辦自己國家的商店！可不要以為這樣國王就可以為所欲為囉！因為國王的能力（創造武器，創造怪獸的能力），可是和國家稅收有關的哦！國庫要有錢，國王才可以發展科技及各種属性，這樣你創造出來的怪獸和武器才可以比別人強！而國庫稅收要多，國王得自行創造怪獸，並且可能還得"御駕親征"親自和怪獸對決來賺錢（因為剛開始國家弱，甚至都請不到人馬，國王得親自下海），如果想吸引它國的玩家進來本國"觀光"，那麼地圖和怪獸的編寫就很重要了！也就是有如此迷人的設計，使得玩家愈來愈多，現在的國家恐怕已經不下百個囉！

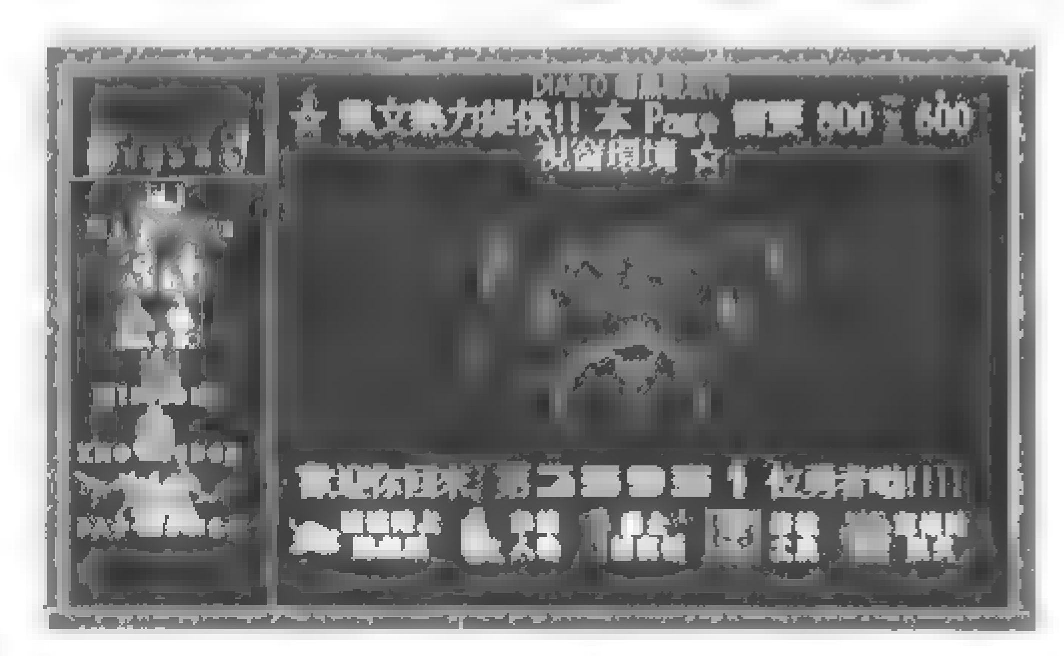


本MUD也正在持續發展中，站長表示正在發展二國或多國間全國對戰的程式哦！到時候很多小國也全都會被滅了！想體驗當國王的辛酸和快樂嗎？快telnet到140.114.80.251，port 4000來！（在UNIX帳號下直接輸入telnet 140.114.80.251 4000或是在Netterm中指定port number）

Diablo Hacker

網址：http://w1.dj net tw/~kvchang/diablo/diablo htm

Diablo的陰森地下城想必是各位玩家們的最愛！尤其是多人連線時，無論是玩家對砍，或是大家合作解決魔王，都是令人愛不釋手的！您想知道Diablo中，有什麼您不清楚的機關和秘技嗎？您曾經在battle.net上遇過可以破解遊戲，進行一些神乎其技的動作的玩家嗎？本站除了最基本的任務介紹



外，也提供了各種密增的功效，及其它攻略指引，讓您早日幹掉可惡的大魔王Diablo，當然，如果您遇到討厭的hacker利用修改遊戲來達成某些目的（例如在城鎮中殺人）您也可以不用怕！只要程度夠，就可以完全看懂這個站上的破解手冊！當然，您最好不要隨便使用這些東西，因為Diablo公司為了公平起見，也不斷地在Battle上面進行更版的動作，現在已經到1.3版了！如果您拿的是舊版的Diablo可是不能玩Battle.net哦！

認識與調整你的BIOS

/俞伯翰

What is BIOS？

Oh！BIOS！這是一個每個人的電腦都有的部份，不過確是許多人覺得最模糊的地方。BIOS是什麼呢？BIOS的原文是Basic Input Output System，顧名思義就是基本的輸出入系統。BIOS生下來就負有一個重要的任務，就是做為電腦軟體與硬體之間的溝通介面。然後呢？我們好像常常聽到CMOS跟BIOS被扯再一起，CMOS是什麼呢？Complementary Metal Oxide Semiconductor其實這裡就是被用來存放BIOS設定的地方，我們調整BIOS的各項參數後，就會將設定給存在這個地方。那！真正的BIOS被存在哪裡呢？在以往BIOS都被放在主機板上的ROM（唯讀記憶體），不過最近已經都被flash memory（快閃記憶體）給取代了。快閃記憶體和ROM一樣可以將資料存下來，而且不需要一直供電保存資料，而且它有一個優點就是可以更新裡面的資料，而不是像ROM一樣燒死在裡面。所以我們才會看到有許多主機板廠商提供新版的BIOS，讓使用者自行升級。

Where is BIOS？

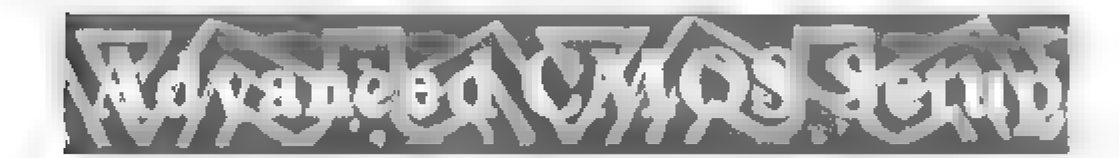
除了主機板有BIOS之外，一般的顯示卡、SCSI卡通常也有BIOS在上面，前面已經說過這是用來提供軟體控制硬體的介面。而顯示卡的BIOS我們幾乎都無法調整，大家最常碰上的應該就是主機板的BIOS調整。電腦在開機做完POST（Power-On Self Test開機自我測試）後，通常按下「Del」、「ESC」、「CTRL+ESC」或「CTRL+ALT+ESC」（依各BIOS的不同）鍵就可以進入BIOS的設定畫面。不過有關的各設定的功能及作用，一般的手冊不是沒提到就是不太清楚，而坊間多如繁星的電腦書籍也沒有專書討論相關設定，所以大部份的玩家對於BIOS的部份都是在於一知半解的狀況。大部份的人看上那些宛如書的文字，眼都花了哪還有力量一個個去調整那些選項。所以啦！本文的目的就是教大家跟你的BIOS作朋友，並且透過自行調整BIOS來提昇電腦的效率。

當你一壓下電源將電腦開機，主機板的BIOS這時候就開始運作了，電源一啓動BIOS就會開始做Power-On Self Test的一連串自我測試，一開始他會先顯示顯示卡上面BIOS的相關訊息，比如說顯示卡牌子、顯示記憶體大小、BIOS版本號碼等等。再來就是顯示主機板BIOS的版本號碼與版權宣告等，因爲現在的主機板多提供使用者自行更新BIOS，所以知道BIOS的設定及更新也是一件必備的知識。

當你進入BIOS的設定畫面後，你會見到"Standard CMOS Setup"、"Advanced CMOS Setup"、"Advanced chipset setup"、"Plug and Play/PCI"、"Power Management"、"Integrated Peripherals"等等。其他多出來的各種設定依據各家BIOS及版本的有所不同。我們以最普通的設定來談。其實最好的BIOS應該是選項最少的，爲什麼呢？因爲這代表廠商已經將一些細部設定都已經最佳化，完全不需要使用者擔心，因爲BIOS的調整不當的話會導致系統不穩定的狀況發生。

Standard CMOS Setup

我們先來談談「Standard CMOS Setup」的部份，這個部份主要是負責時間、日期，硬碟Type設定、軟碟設定等。這裡比較重要的大概就是硬碟的設定了，在以前我們要自己鍵入硬碟的磁頭、磁柱等資料，現在不用了，因爲BIOS都以內建自動偵測的功能。唯一要注意的一點是硬碟模式的問題，比較常用的LBA及Normal模式。LBA模式是爲了突破以往528MB容量限制所制訂的，那是因爲BIOS要和DOS折衷的結果。不過除了DOS以外其實有很多作業系統並不需要LBA模式，因爲作業系統本身就可以控制大容量的硬碟，所以若是你並不用DOS其實可以選擇Normal的模式。要注意一點的適用LBA模式format的硬碟在Normal模式的電腦抓不到，反之亦然。所以有時候從別處拿到一顆硬碟不能開機，換個模式看看說不定就可以了。



在這裡要先聲明一點就是，這裡所談的一些選項並不是每一種BIOS或版本都有，因爲BIOS常常在更新，舊版有的新版不一定有，新版有的舊版也不一定有。

Above 1 MB Memory Test

這是設定電腦開機時要不要測試電腦上超過1MB的記憶體，把這個這設定關掉開機速度會比較快「一點」，不過不建議關掉啦！反正在測試記憶體時可以按下「ESC」鍵跳過，況且檢查出記憶體壞掉可以儘早處理，以免因爲記憶體的幾個BYTE壞掉，而導致莫名其妙的當機。

Floppy Drive Seek at Boot

這個設定可以讓電腦開機若找不到開機程式，要不要要求使用這在A磁碟機塞入有作業系統的磁片。

System Boot Sequence

這個用來設定開機後，電腦要先去哪裡找開機程式來開機，強烈建議設成「C：，A：」。有兩個理由，一、開機速度會比較快，因爲不用去A碟尋找一次開機程式（除非你想用A磁碟機開機），二、可以避免中了開機型病毒，開機型病毒通常躲在BOOT區，萬一有一張含開機型病毒的磁片（不一定要有開機程式）忘記拿出來，那就…。另外，較新的BIOS可以提供用光碟機開機，更猛的還可以讓你從D：、E：、F：開機。有光碟的開機片嗎？比如說WindowsNT 4.0就可以直接用光碟片開機安裝，希望以後的作業系統都有這種功能就好了。你也可以請人家幫你做一片Windows95或DOS的開機片，這樣就不怕中開機型病毒了。

External Cache Memory

這是用來設定要不要啓動主機板上面的第二階快取記憶體，就是你買主機板時人家告訴你的256K/512K on Board的Cache。你說開不開？當然開！不然買它幹嘛？效率差很多喔！不過，有人說用EDO RAM可以不用第二階Cache，我的意見是反正有L2 Cache就打開它嘛，又不會有什麼損失。

Internal Cache Memory/ CPU Internal Cache

這就是指CPU內部L1 Cache，雖然它只有小小的16K或32K，可別小看它喔！關掉可以電腦效率一落千丈。所以有誰買了486、586會把Internal Cache給關掉的？

Shadow Memory Cacheable

這個部份是設定要不要將電腦上ROM（唯讀記憶體）上的程式拷貝一份到RAM去。爲什麼要這樣呢？因爲ROM的執行速度比RAM慢，所以將這部份的程式copy一份到RAM中去執行，就快的多了。ROM上有什麼可以COPY到記憶體中的呢？像是顯示卡的BIOS、SCSI卡的BIOS或是主機板的BIOS都是。所以Enable會比較快喔！

Video ROM Shadow C000，32K

這個地方就是設定要不要將顯示卡的BIOS拷貝到RAM去，建議選項是「Enable」啦！設定DISABLE會使效能差了。

Adaptor ROM Shadow XXXX，16K

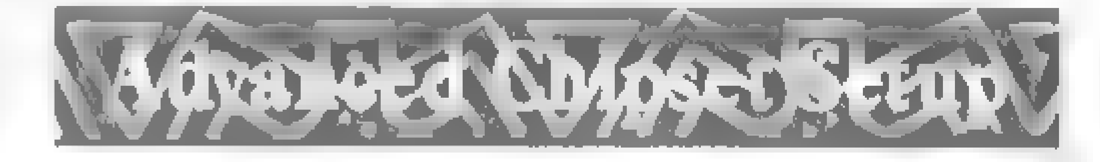
這裡就是各種介面卡BIOS的Shadow功能要不要啓動，這就要看你有沒有裝一些較特別的卡了！通常可能是網路卡、SCSI卡或是較特殊的顯示卡等。

Password Checking Option

這個地方式設定開機時密碼檢查的形式，「Setup」選項是進入BIOS設定畫面才問密碼，「System」是開機或進入BIOS都會問密碼。

BootSector Virus Protection

這個其實不算是具有防毒的功能，這部份Enable後，當你硬碟上的BootSector區要被寫入資料時，會出現訊息警告。如果你用例如像OS/2的BootManager或用SCSI硬碟，這個選項開了也沒用。這個設定就看你自己決定了。



Automatic Configuration

這個設定是讓電腦自行決定wait state、clock divider等等部份，對自己沒信心的讀者，直接選這個選項就好，可以省下你不少麻煩。

Hidden Refresh（refresh）

簡單的說，就是直接在記憶體裡面進行記憶體的更新週期（Refresh Cycle），而不用佔用CPU的

cycle，這樣的好處當然是效率的提昇，不過有些記憶體可以這樣做，有些卻不行。

Slow Refresh

減少記憶體的更新次數，打開它，可以提昇一點效率，因爲每一次更新總會耗掉一點時間。

16-bit Memory, I/O Wait State

在做16bit記憶體存取前，要做多少次wait，數字越小越好。

8-bit Memory, I/O Wait State

同上，不過是做8bit的記憶體存取

Fast AT Cycle

這個選項打開，可以加速ISA卡的傳輸速度。

I/O Recovery Time

這是設定在兩個連續的I/O動作中插入多少個wait state，在這裡你會看到兩個數字，例如「5/3」。前面那個數字是在做16bit I/O動作時所要插入的wait數，後面那一個是8bit I/O wait數，筆者建議「5/3」是一個兼具效率及可靠度的設定。

IDE Multi Block Mode

這個部份是設定硬碟在每一次中斷（Interrupt）發生時就傳輸好幾個Sector，就是我們常聽硬碟的PIO Mode啦！Mode 0:一次中斷送出一個sector的資料。Mode 1:沒有中斷發生。Mode 2:在每一次中斷發生送出好幾個Sectors。Mode 3:利用32bit的傳輸將速度拉到11.1MB/s。Mode 4:將速度拉到16.7MB/s。

Memory Read Wait State

會有這個選項的原因是在CPU的速度通常比DRAM快的多，簡單的說就是CPU要等RAM，CPU跟RAM的關係大概可以這樣比喻，有點像是兩個人賽跑，跑得比較快的那一個會稍微停一下原地跑步等慢的那一個。所以，Wait數是越少越好，要Wait數要有什麼條件呢？那當然就是RAM的速度要加快嘛！這裡有一個計算公式，[RAM的速度（ns）+10]*外部時脈（Mhz）/1000 -10（ns）=wait state. 所以我們要是調的Wait數比算出來的小，這應該叫什麼？答案是一超頻，只是這次不是CPU，而是記憶體。所以爲什麼很多人喜歡買日系的記憶體，說比較好等等，一來比較穩定（不過這並不表示其他國家的記憶體不穩定）、二來其實就是用這種RAM超頻比較不會出事。

Memory Write Wait State

通常這個Wait數調整的值會跟Memory Read Wait State一樣，而有些BIOS乾脆將Memory Read Wait State和Memory Write Wait State合併成DRAM Wait State。

其　他

在這個部份（Advanced chipset setup）BIOS通常提供一些用來調整RAM存取的選項，一般來說數字是越小越好，不過這是要在穩定的範圍內，若是讀者調整過之後，電腦頻頻當機或發生不穩的狀況，只有乖乖的將這些數字調大一點。



目前已經完全是PCI bus的天下了，不過維持多年的ISA bus仍然存在。另外PCI提出後，同時也有所謂的Plug And Play（隨插即用）的規格出現。在這個選單中主要就是來做一些硬體資源的分配、PCI、ISA bus之間協調等等。

Resource Controlled By

這個選項就是讓你決定電腦上的IRQ、DMA資源由自己手動設定（manual）或是系統自動分配（auto）。一般使用者最好都調成自動設定，比較可以節省麻煩，除非遇到一些比較毛病比較多的介面卡，才用手動一個一個調整。

IRQ3-IRQ15、DMA0-DMA7 assign to

當你在Resource Controlled by的選項中選擇manual後，這些選項才會出現，有Legacy ISA及PCI/ISA Pnp可選擇，當你有一些較舊的卡時才選擇Legacy ISA（比如說很久以前的網路卡），選擇Legacy ISA的這個資源就會被保留，而系統在分配資源時，就不會把保留的這一個分配出去給Pnp的介面卡。才不會造成兩張卡衝突的狀況。比如說你將IRQ5給舊的網路卡使用，這樣一來系統就不會將IRQ5分配給SB16去使用，而分配給它其他IRQ。

PCI Slot x INTx

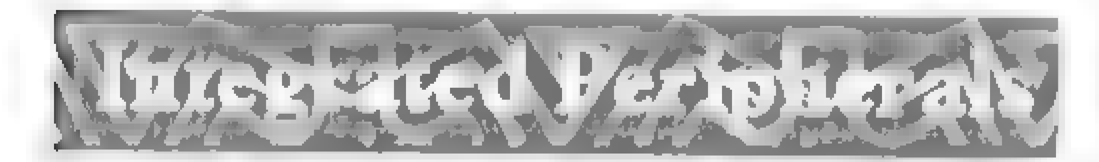
這個是設定將PCI的某一個插槽指定一個IRQ，這樣一來不管什麼樣的PCI卡插到這個插槽，都會被指定用這個IRQ。

PCI IDE IRQ Map to

這個是讓你設定IDE控制卡的組態，「PCI Auto」當系統偵測到IDE卡時，自動分配IRQ14給它。「PCI-Slot X」假如系統沒偵測到IDE卡，直接告訴系統卡插在哪一個PCI插槽。「ISA」假如你用ISA的IDE卡的話。

PCI IDE 2nd Channel

這裡是設定要不要使用主機板上的第二個IDE埠，一般來說這裡都會接上較慢的IDE裝置，如光碟機、ZIP等等，但是若是你把硬碟及光碟接在IDE的時後，可以考慮將這個選項關掉，這樣可以將IRQ15給空出來，留給其他卡使用。不過最好光碟機和硬碟分開接比較好，否則硬碟的速度會被光碟機給拖慢。



這個選單是用來設定一些周邊裝置的選單，比如說要不要哪個Port、USB設定、硬碟傳輸模式設定等等。

IDE HDD Block Mode

把它Enable可以提昇硬碟的傳輸效率，因為這樣可以在每次送出較多的資料。這個選項就是讓硬碟傳輸時一次送出較多的區塊資料。

IDE Primary (Secondary) Master (Slave) PIO

這就是用來設定IDE裝置傳輸資料所用的PIO模式，建議用Auto，讓系統自行選擇。當然啦！你也可以自行決定PIO Mode 0～4。目前的硬碟幾乎都有支援PIO Mode4，而IDE的光碟機大多在Mode 3～Mode 1之間。

On-chip Primary (Secondary) PCI IDE

這個是設定要不要將主機板上的內建IDE埠給關閉。除非你另外插上一章IDE介面卡或只用SCSI介面，否則時在沒有關閉的必要。

OnBoard FDD Controller

這是設定要不要將主機板內建的軟碟機介面給關掉，以上這兩個選項，通常在電腦中有另外裝一張IO介面卡才需要將其關閉。

OnBoard Serial Port x

在這裡你可以自行設定主機板上的串列埠為ComX（x=1～4），比如說Port 1可設為Com3、Port 2為Com2等，甚至你要將Port關掉也可以。

OnBoard Parallel Port

[illegible]定主機板上序列埠所佔用的資源或是將其關掉[illegible]

OnBoard Parallel Mode

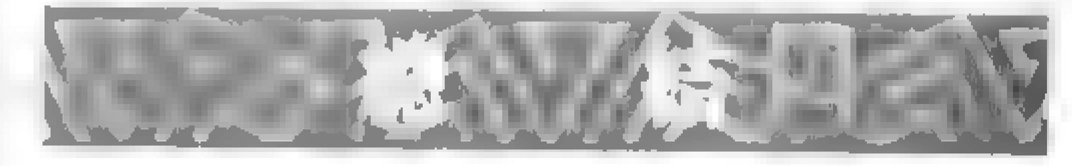
[illegible]設定序列埠所用的傳輸模式，SPP是[illegible]列埠標準，速度最慢。其他還有EPP、ECP[illegible]你接上序列埠裝置（如印表機、ZIP、隨身碟等）有支援EPP、ECP時將他們開啟，傳輸速度會較好。

USB Controller

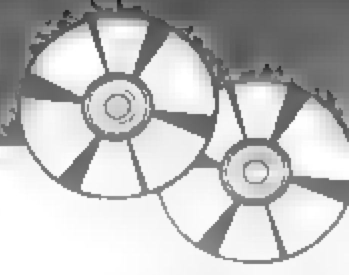
這是設定要不要將主機板上的USB接頭開啟，如果你有用到USB的話。USB是一種新的匯流排，可以在上面接上滑鼠、鍵盤、掃描器、印表機、播[illegible]裝置等介面。不過現在USB的設備可以[illegible]，而主機板廠商有時竟也沒附上USB的排線，所以這個選項根本沒用，因為根本用不到USB。

NCR BIOS

目前AWARD、AMI的BIOS幾乎都內建NCR SCSI卡的BIOS，如果你有NCR的SCSI卡，如NCR810（這是一塊沒有BIOS在上面的SCSI卡，很多家公司都有生產用這種晶片的SCSI卡），這時你就可以用系統BIOS內建的NCR BIOS來讓SCSI硬碟開機。當然你也可以設定將其關閉，無論有沒有NCR[illegible]

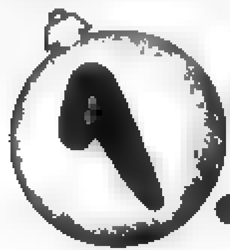


最後BIOS中還有一些Power Manager、Hard Disk Utility、Setup Password等選單在此因篇幅關係就不介紹了，這些部份大部份都看的懂，也通常是除了Standard CMOS Setup以外最先看懂得部份。Power Manager主要就是在省電功能的使用。Hard Disk Utility目前幾乎都只剩下自動偵測硬碟的部份。Setup Password就是設定電腦的密碼啦！所以[illegible]參考了。另外，要再強調的一點是，[illegible]個人的電腦都有的，而且也有可能讀者的BIOS選項我們[illegible]並沒有介紹到。因為即使是同一版本的BIOS，在不同[illegible]單出現。



MegaDisc目錄索引

本光碟爲方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。但須注意的是，目前的MegaDisc只適用於DOS的作業環境下執行，若讀者在Windos3.1或Windows 95的MS DOS模式下無法順利執行，請以DOS 6.20或6.22開機後，再執行啓動指令。



如何使用MegaDisc

● 將本期附贈的MegaDisc放入您的光碟機中，然後鍵入光碟機的代號，如D。

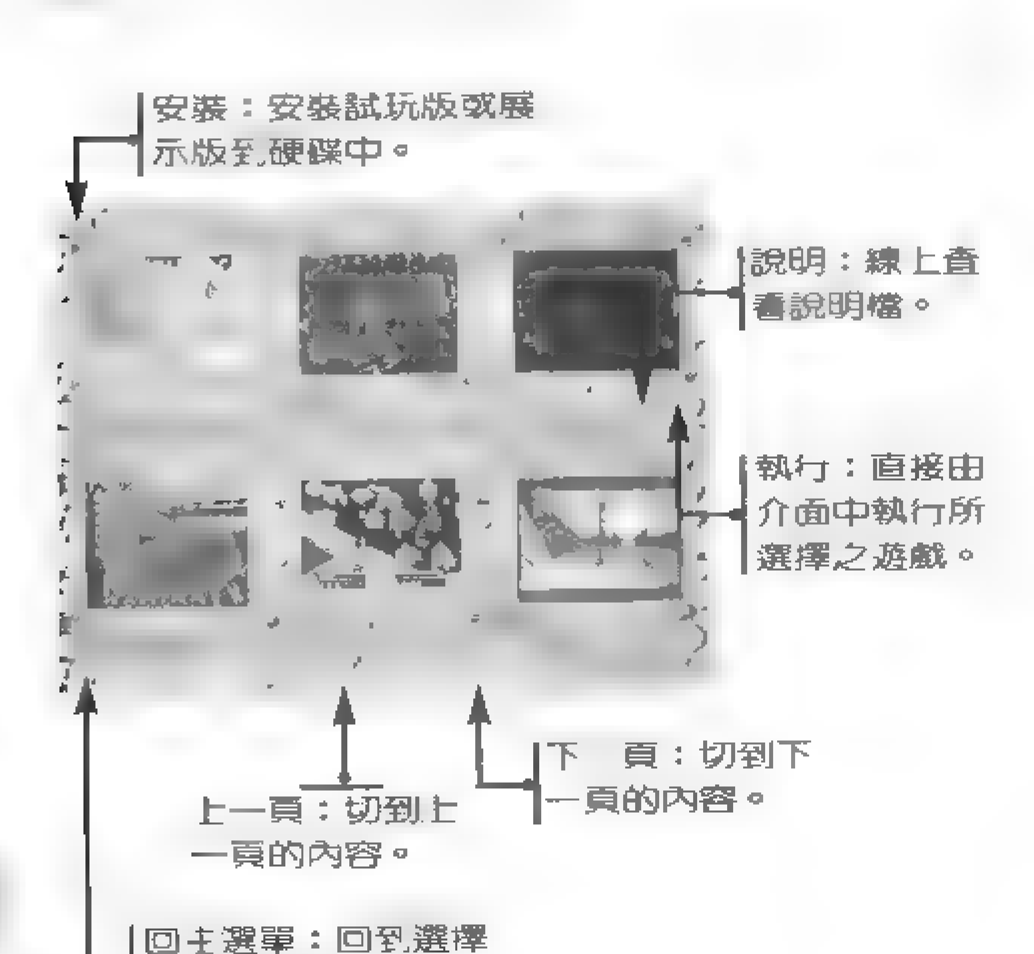
● 鍵入執行指令SWM，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。



● 在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。

● 進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或Esc即可取消。直接單擊遊戲圖片也可進行安裝。

安裝時，如欲更改安裝目錄，請於游標處鍵入完整路徑，如C：\GAME\F22。



● 試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。

● 在CG圖書館、草藥農場、PATCH專櫃中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可秀圖或將PATCH載入硬碟。



● 附註說明：

①若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的UNIVBE.EXE驅動VESA模式。若驅動UNIVBE後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式

②在介面中執行遊戲前，請先驅動EMM386或QEMM等記憶體管理程式，若因記憶體不足而跳回，請離開介面在DOS下執行便可正常

③若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值爲聲霸卡（220,7,1）

④若使用圖形介面無法正常運作，可改以SSWM.EXE來執行簡易版的文字介面。

⑤本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅自修改程式內容。

⑥本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量衆多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，敬請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

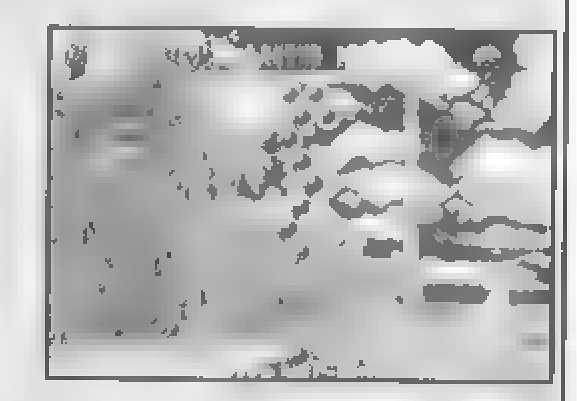
⑦執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。



MegaDisc目錄索引

泡泡龍2（Bust-A-Move 2）

國外發行：Acclaim
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：VGA
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：486DX2-66以上
使用平台：DOS
安裝程式：\BAM2



遊戲玩法與「魔法氣泡」相當類似，只要把三個顏色相同的泡泡接連在一起，泡泡就會破掉，玩家只要把螢幕上的泡泡通通清理完畢即可過關。遊戲的操作非常簡單，只消移動左鍵（→）與右鍵（←）轉動發射泡泡的箭頭，再按空白鍵即可將泡泡射出。

鑽孔小子－比利（Drilling Billy）

國外發行：Metronome
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：VGA
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：486DX2-66以上
使用平台：DOS
安裝程式：\BILLY16\BILLY.EXE

本遊戲不管是玩法與操作都相當容易上手，玩家的任務就是挖設陷阱（按住空白鍵，直到陷阱挖好），活埋敵人（也是按空白鍵），一直到關卡中的所有敵人消失為止。試玩版中有兩種舞台可供選擇，出現的敵人也會隨著關卡的選擇而不同。基本上，遊戲中的怪物都設計的相當可愛，非常適合低年齡的小朋友。

異星驚爆（Darklight Conflict）

國外發行：EA
國內發行：美商藝電
遊戲類型：動作射擊
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：PENTIUM-60以上
使用平台：DOS
安裝程式：\DCDEMO\

遊戲一開始即位於黑暗無邊的太空，看完任務簡報後，即可進行殲敵的任務。試玩版一共有對戰模式、冒險模式與多人模式三種可選擇，其中對戰與多人模式僅提供4分鐘與10分鐘的遊戲時間，而冒險模式則有兩個任務可以進行。

遊戲控制鍵			
↓	爬升	左ALT	發射次火力
↑	俯衝	1-9	速度控制
→	左轉	左ALT＋→	左傾斜
←	右轉	按住空白鍵	防衛
左ALT＋←	右傾斜	Tab	掃瞄範圍切換
空白鍵	發射主火力	P	暫停
左ALT＋↑	啟動後燃器		

X-Car真實賽車（X-Car：Experimental Racing）

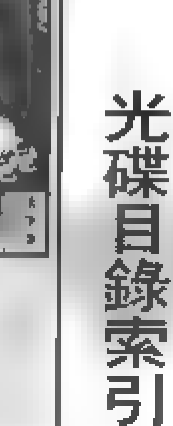
國外發行：Bethesda Software
國內代理：未定
遊戲類型：賽車
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S
操作界面：K/J
適用機型：486DX4-100以上
使用平台：DOS
安裝程式：\XCARDEMO

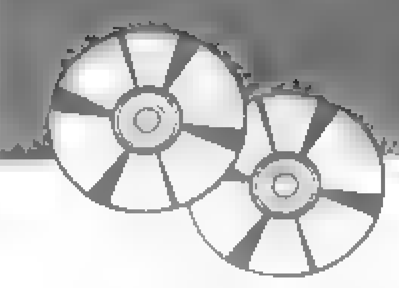
享受風馳電掣的快感，不用上街飆車，也不必看電視過乾癮！只要放入這款遊戲就可狂飆好幾場，也不用擔心被條子開紅單。X-Car中共有二個賽場與16台勁爆跑車可供選擇，此外如果對車子的性能不滿意，還可進行修改工作，讓你的愛車性能更加淋漓盡致。本款遊遊戲在跑車的性能修改部份，參數設定即多，喜歡對車子進行改造運動的朋友，相信會相當喜歡此項功能。

遊戲控制鍵			
→	左轉	Z	煞車
←	右轉	H	顯示模式切換
A	加速	< >	視角切換

幽浮Ⅲ（X-Com Ⅲ）

國外發行：Spectrum HoloByte
國內代理：未定
遊戲類型：策略
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：VGA
支援音效：S/G/M
操作界面：M
適用機型：486DX4 100以上
使用平台：DOS
安裝程式：\X-COMD\INSTALL.EXE





廣闊無垠的宇宙到底有無外星人存在？一直是許多人感興趣的話題，因此不僅電影、電視、小說、漫畫等大衆傳媒都爭相導演一齣齣外星人入侵地球的故事。本遊戲主要的述求亦如上所述，玩家的終極任務即是消滅外星人。幽浮Ⅲ：啓示錄的現身，距離二代約有二年半左右，三代不僅在畫面及設定上有較大的轉變，連作戰方式也可選擇以「回合制」或「即時制」進行。有興趣的玩家，可趁該遊戲還未在國內上市之前先嘗個鮮，看看三代到底增加了那些驚人的功能。

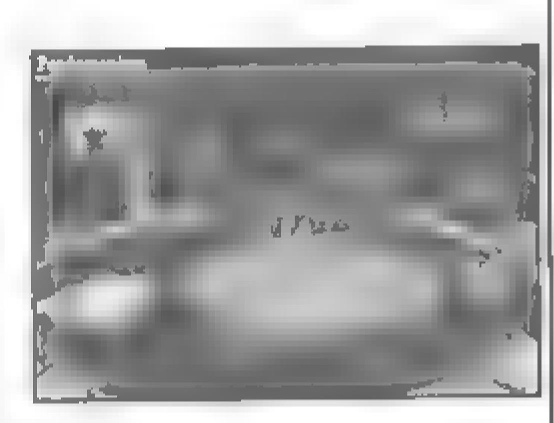
亡命追殺令（MDK）

國外發行：Interplay
國內代理：松崗
遊戲類型：動作射擊
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S
操作界面：K/J/M
適用機型：PENTIUM-90以上
使用平台：DOS/WIN 95
安裝程式：\MDKDEMO\MDKDEMO.EXE

曾經玩過蚯蚓吉姆（Earthworm Jim）的玩家，相信會對它的流暢性與爆笑動作感到佩服吧！MDK即是由同一家公司所製作出的產品。不過MDK的整體風格呈現，感覺上相當灰暗且邪惡，陰暗的畫風以及各種可怕的敵人，架構出一個遭到外星人摧殘的活地獄。整個遊戲的3D畫面不僅精細，且畫面捲動也相當的流暢，看的出遊戲製作小組花了不少心思。玩家在遊戲舞台中可以360度自由的走動，完全不受限制。在移動模式時，甚至可以邊走邊開槍，充份享受遊戲所帶來的射擊快感。

遊戲控制鍵	
↑、↓、→、←	移動
CTRL	射擊
ALT	跳躍
，、—	左右跨步
空白鍵	進入狙擊模式
A、Z	於狙擊模式中調整焦距放大/縮小
0-9	選擇物品
ENTER	使用物品
[ ]	選用彈藥與物品
Caps Lock	啓動Turbo功能
SHIFT	使用Turbo功能
F1	使用說明
ESC	離開遊戲

終極3D迷你高爾夫（3D Ultra Mini Golf）



國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486DX2-66以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\MINIGOLF\MINIGOLF.EXE

如果你喜歡打高爾夫球，但又礙於一般正式的高爾夫球賽規則繁雜，設定衆多，那SIERRA的迷你高爾夫絕對非常適合你。本試玩版提供了三個3D小球場，安排巧妙的球場設計不但有趣，也可以讓人享受打球的樂趣。遊戲操作並不困難，玩家以滑鼠移動球桿，選擇好出桿的方向後，只須按住滑鼠左鍵，決定擊球的力道，即可輕鬆地將球擊出。不過出桿時得注意球場上的機關諾！因爲時機如果沒有掌握好的話，那顆小白球可是很容易迷失方向的。

傲空神鷹（F/A-18 Hornet 3.0）

國外發行：Graphic Simulations
國內代理：[illegible]
遊戲類型：模擬飛行
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S
操作界面：K/J
適用機型：PENTIUM-166以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\HORNET3\HORNET3.EXE

傲空神鷹（F/A-18 Hornet 3.0）是Graphic Simulations訂於今年第一季結束前推出的戰鬥飛行模擬遊戲，也是最新版的Hornet戰機系列遊戲。故事的主角是曾參與波斯灣戰爭，俗稱「大黃蜂」的美國F/A-18戰鬥機。大黃蜂戰機是一架全方位的戰鬥攻擊機，機上備配了愛國者飛彈，是由前一代的A-7攻擊機改良而來，作戰半徑達八百公里，最高飛行速度1.8馬赫，是配屬美國海軍陸戰隊的主力戰機，主要佈屬在美國的航空母艦上（如企業號核子動力航艦）。本遊的戰鬥模擬採用3-D裁邊多邊圖形重現技術，整個飛行畫面十分流暢、迅速，即使在SVGA的解析度下，仍可得到1024×768清析的清晰效果。由於本遊戲之控制鍵相當的多，礙於篇幅所限，玩家請自行參考遊戲目錄中的H3DOCS.RTF檔。

魔法氣泡

設計公司：微波軟體
發行公司：微波軟體
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：VGA
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：486DX4-100以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\PUYODEMO\PUY095.EXE

假使你還沒有聽過或看過『魔法氣泡』的話，那你可能就落伍了。這部原名「ぷよぷよ(PuyoPuyo)」的益智遊戲，在日本NEC98上推出以後，就在日本遊戲界掀起了一股「泡泡熱」，現在不論是PC或次世代主機的平臺上，都可以看到這個遊戲的系列作品。魔法氣泡的遊戲對象不分年齡性別，只要你屬於五歲以上八十五歲以下身心平衡視力正常的族群，都可以輕易將這套遊戲玩上手。遊戲玩法乍看之下與俄羅斯方塊頗爲神似，但是圓滑有如果凍般的泡泡，只要四顆以上連接在一起就會破掉消失。特別是泡泡的先後消除會產生"連鎖"效應，所以會玩的人知道怎樣一下消掉堆積如山的泡泡。另外，只要我方消除的泡泡越多，就會給對手製造更多的透明色障礙泡泡，使『魔法氣泡』的難度與趣味性比俄羅斯方塊高的多。本試玩版只有練習模式可選擇，正式版中將有更多的遊戲模式可以進行。

妮姬發哥大冒險（Pandemonium）

國外發行：Crystal Dynamics
國內代理：億弘國際
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S/G/M
操作界面：K/J
適用機型：PENTIUM-100以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\PAND\PAND.BAT

不用再羨慕PS、SS的炫目效果囉！將由億弘國際代理的妮姬發哥大冒險即是一款3D的新型態動作遊戲，全3D即運算的關卡，使得本遊戲的場景擁有令人無法置信的漂亮貼圖與光影表現。此外遊戲的視角，更會隨著角色的移動而自由地變換，讓遊戲呈現多變化性的一面。本試玩版只能以妮姬進行遊戲，在正式版中將有另外一名角色發哥可以選擇。

遊戲控制鍵			
A	前進	空白鍵	跳躍
Z	後退	CTRL	發射武器

完美武器（Perfect Weapon）

國外發行：ASC Games
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：PENTIUM-75以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\PWDEMO\SETUP.EXE

遊戲類型相當類似前陣子發行的「時空特遣隊」，玩家在進行遊戲的過程需要經過無數場戰鬥才能完成。進入遊戲後，玩家可能會發現遊戲無法發出音樂與音效！沒錯，因爲本試玩版正是"失聲版"，不過雖然沒有音效，讓打鬥少了點感覺，但遊戲還是相當精彩，趕緊載入遊戲奮戰吧！

遊戲控制鍵			
A	左拳擊	N	回復正常模式
S	右拳擊	TAB	顯示地圖
Z	左踢腿	ENTER	跳躍
X	右踢腿	SHIFT	防守
F	進入戰鬥模式		

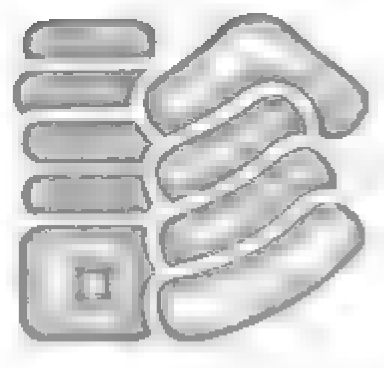
3D俄羅斯方塊（CyberCube）

國外發行：Mystic Bytes
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：486DX4-100以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\CYBER\SETUP.EXE

純3D的俄羅斯方塊，你沒玩過吧！比起風靡一時、大街小巷皆可見其踪影的2D平面式的俄羅斯方塊，這款3D的可就困難多囉！遊戲的玩法與之前的俄羅斯方塊並無兩樣，只要將同顏色的方塊疊在一起，方塊即會消失。試玩版中一共有10個關卡可供選擇，想要訓練你的3D空間組合能力的話，嘗試這款遊戲會是不錯的選擇。

遊戲控制鍵			
↑	移動方塊向前	CTRL	旋轉方塊
↓	移動方塊向後	HIFT	更換方塊位置
→	移動方塊向左	S空白鍵	方塊向下加速
←	移動方塊向右	P	遊戲暫停
4、6、8、2	轉動視角		

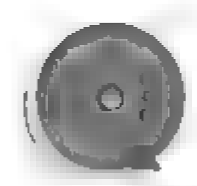






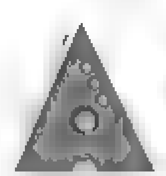
問題診療室

專欄休息，情非得已！ 高雄市 智剩先屍



1 爲何最近幾期的軟世都不再刊登不吐不快、電玩短路，卻又在雜誌前要求讀者投稿這兩項項目？

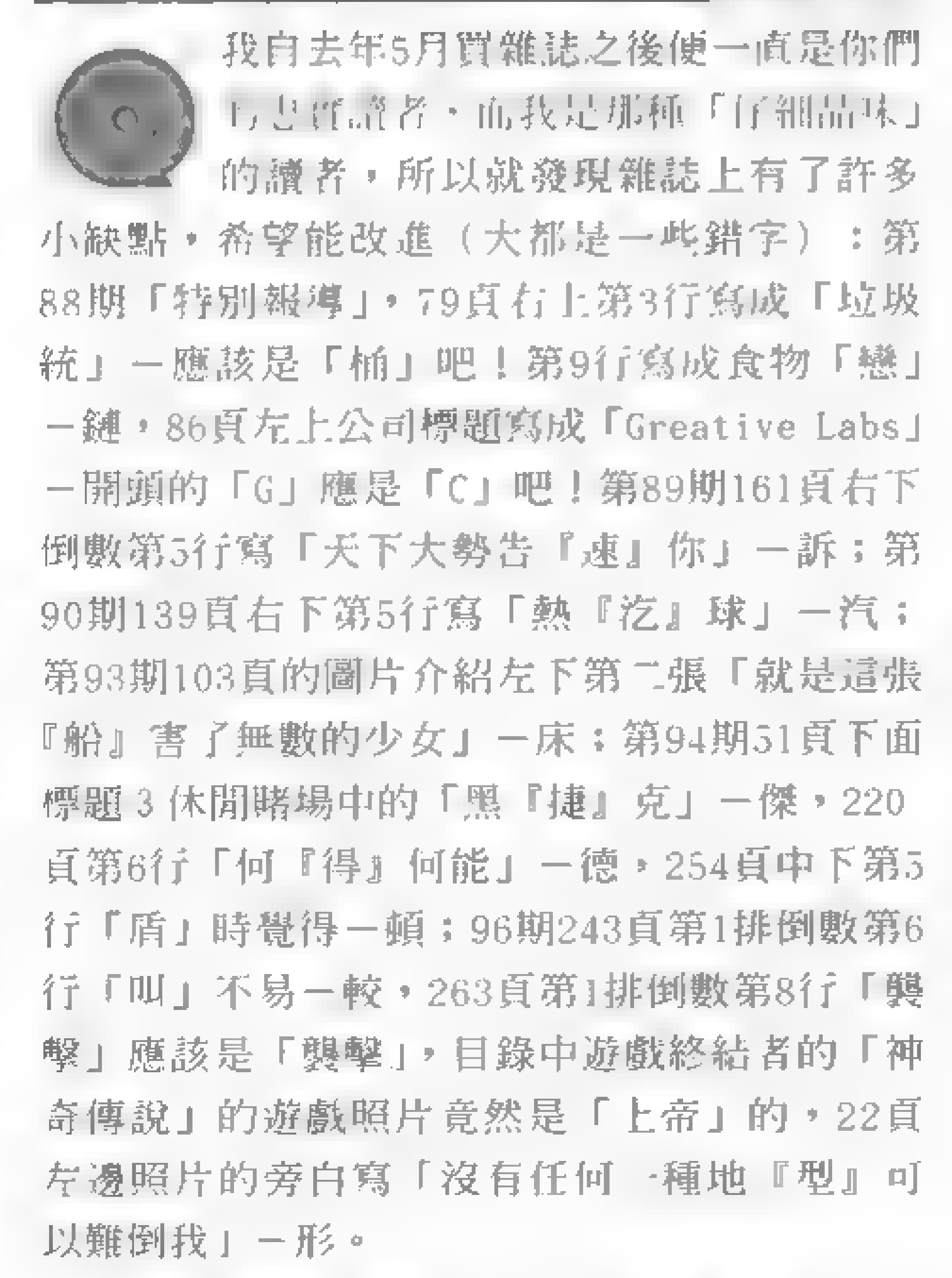
2 JR新幹線的GAME要到那買？



1 不好意思！雜誌現在處於非常時期，專欄變更在所難免，所以有些專欄會暫時休息一陣子，若有不明瞭之處，請參考97期5月號的編輯室報告，內有詳細說明。

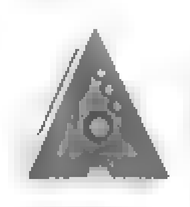
2 請洽各大電腦門市，謝謝

問題少年：歡迎你來雜誌社當編輯 台中市 問題少年



我自去年5月買雜誌之後便一直是你們的忠實讀者，而我是那種「仔細品味」的讀者，所以就發現雜誌上有了許多小缺點，希望能改進（大都是一些錯字）：第88期「特別報導」，79頁右上第3行寫成「垃圾統」一應該是「桶」吧！第9行寫成食物「戀」一鏈，86頁左上公司標題寫成「Greative Labs」一開頭的「G」應是「C」吧！第89期161頁右下倒數第5行寫「天下大勢告『速』你」一訴；第90期139頁右下第5行寫「熱『汔』球」一汽；第93期103頁的圖片介紹左下第二張「就是這張『船』害了無數的少女」一床；第94期51頁下面標題3 休閒賭場中的「黑『捷』克」一傑，220頁第6行「何『得』何能」一德，254頁中下第5行「盾」時覺得一頓；96期243頁第1排倒數第6行「叫」不易一較，263頁第1排倒數第8行「襲擊」應該是「襲擊」，目錄中遊戲終結者的「神奇傳說」的遊戲照片竟然是「上帝」的，22頁左邊照片的旁白寫「沒有任何一種地『型』可以難倒我」一形。

看了那麼多錯誤有沒有一點頭昏眼花？但我還有幾個問要問：1 爲何最近幾期都不見「電玩短路」？2 寄去的作品只能刊當月份的嗎？（就是3月份寄3月刊嗎？）3 選票中讓我們填「最喜歡的『文章』是指遊戲報導還是指作者的文章？4 遊戲報導中的出版日期可以比實際上的多報一、二個月嗎？（就是發行 GAME 公司說3月出，寫成5月出）以免讓玩家苦等（畢竟提早出版比延後出版讓人覺得高興）5 不是說20日雜誌出刊嗎？爲何雜誌上還印15日 6 雜誌可以全部彩色嗎？（即使多花點錢也沒關係）



這麼多錯字，的確讓人頭昏眼花，不過還是感謝你如此熱心地給予指正。回頭我一定好好地「獎勵」一下校稿的編輯。

1 請參考「智剩先屍」第一題的答案，謝謝！

2 NO！作品如果很多就會留一些到下一個月份刊登。

3 都可以，最重要的是「你喜歡」。

4 當然不行囉！廠商給的資料我們都會照實刊登，如果擅改遊戲發行時間，那不就等於雜誌社在幫廠商決定發行日期了嗎？！

5 Sorry！97期5月號已經修正。

6 可以考慮，成本如果可以負擔，當然是全彩的好囉！

H圖還在苟延殘喘：證明斬草除根非一日可成 台南縣 烏蛋

在看完96期中老"鞭"和小亮的陣筆戰之後，便想印證一下，在費盡了九牛二虎之力翻出了以的雜誌後，才發現其實大約在85期之後，內容中就很少刊H圖了，於是我便拿95年的雜誌和96期作比較？

在95年中，內容再加上廣告的H圖平均是16.7張，而其中77、79、80、81四期更是超出二十張，但只有77期是眞正在內容中刊出的，79期後之所以會如此多（81期更到達34張），追本溯源也都是天堂鳥的廣告而已，若將所有的廣告去掉，那平均大概就只剩下10張左右。另一方面，在96期中廣告H圖便已到達14張（在數

量最多的那一頁，還有一個女孩長得像福星子的ラム，連泳衣都是虎紋的，看了眞是讓人不爽），而在內容中亦有2張，其實也沒差多少嘛！

我也尚未成年，今年7月正好滿18，正好碰上100期的大慶（可不是在攀關係），這樣的我也可以算是一個H圖的擁護者，站在這種立場，我就認爲老“鞭”的立場有差了，一如上文所述，可以發現雖然內容中的H圖少了，但是廣告中的卻是相對增加，難道和雜誌社無關嗎？但既然要作一本大小通吃的雜誌，卻把內容和廣告分成二極化，豈不是太自相矛盾了嗎？畢竟都是在同一本書裡啊！要嗎，就通殺，寧可不賺那個錢；要嗎，就開放，不然豈不是和政府說要整頓報紙上的色情廣告一樣，只是隨口說說而已嗎？

Anyway，H圖不僅只有滿足某些人的慾望而已，像我就曾因沒有看清雜誌上的介紹，而買了一個標準AVG的H-GAME，白白花了六百多元，眞是悔不當初；可是若在雜誌上有可供判別的H圖，那情況便會大大的不同了，至於JR方面，也央求老“鞭”在比較“不明顯”的地方放一些吧！例如那個月份打錯的95期，其中有一篇是使用全彩模式的，我就很想知道H圖到底有何不同之處。

在回函卡中票選1、2、3名，這其中有何不同呢？寫上去了都會被統計出來嗎？「最希望發行的遊戲」寫了又有何幫助，仙劍II到現在還是毫無動靜啊！而「有關軟體世界雜誌」眞的有人看嗎？像我都只是敷衍一下罷了，還不如將回函卡做回和以前一樣，省紙又環保。

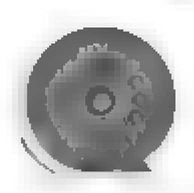
P.S.老編、老“鞭”，長者之鞭；鞭者教鞭也，可不是××哦！

一點都不“毛頓”，清理污穢的愛河也不是二、三天就可做好的，同理可證，廣告部份的限制級圖片，本刊會盡力與廠商溝通協調，慢慢讓他含蓄，一直到消失，因此還不至於會有越來越多的情形。另外，要判別一套遊戲的畫面品質，看其他正常的圖片也可以，不用強調一定非H圖不可吧！

回函卡的目的，除了統計遊戲票選之外，其實藉由讀者的回函問題，編輯部才能知道讀者的喜惡，因此「有關軟體世界雜誌」的部份還仰賴讀者老爺多寫一些，主編他會用力看，絕對不會敷衍。97期5月號雜誌的回含卡格式業以改變，因此計票規則也會隨著變更，希望大家能踴躍投票。

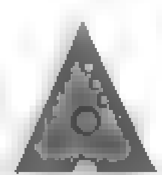
Windows 95無法驗明正身？傷腦筋！

高雄市 吳健璋



1 本人所用的CPU是Cyrix 6x86 150+/60，爲何在WINDOWS95中卻是顯示80486呢？

2 Cyrix 6x86-150+/60的執行速度也有120MHZ，爲何無法執行須求爲Pntium 100MHZ的眞侍魂？



這也算是個老問題了，追根究底，請問您在跑程式的時候覺得它會慢得像顆486嗎？應該不會吧！說到這個，都得怪Intel的CPU ID指令，會回報CPU版本產線等資訊，所以有很多程式設計師就利用這個指令來進行CPU判別的動作，偏偏Cyrix和IBM的6x86回報的東東就會讓這些程式設計者出槌，於是Pentium等級的東西都變成了486，原本應該能動的Game也因爲誤認而不能動囉！這麼說來，到底是Intel好心害到你還是那些程式設計師全部無聊透頂？就由您自己判斷囉！其實做這種判斷的程式設計師好像忘了考慮使用者的智商也是很高的！一個Game買回來，到底要Pentium才能跑得順或者486就可以跑得順了，使用者會沒能力判斷嗎？這種做法好像在暗示使用者：只要你買我們的產品，就代表你連CPU執行的速度都看不出來，故本公司幫您判斷。眞是豈有此理！所以以後要是遇到這種問題，請你立刻拿起軟體回函或登記卡，把他們公司罵個狗血淋頭（啊，好像太殘忍了一點？）

說了這麼多，其實還有一招在某些Game中能夠生效的，就是騙過這些Game的程式在各大TANet的FTP站中，都可以找到一些6X86用的公用程式，其中有二個，一個叫686p.exe，另一個叫6xopt072.zip，這二個程式，只要在系統下掛上後這些偵測CPU的程式全部會以爲您的系統是用Pentium的，自然就可以跑啦！如淡大的ftp://ftp.tku.edu.tw/UPLOAD/win95目錄中就有啦！沒辦法上網路的朋友，請到各地的大型電腦商場問一下，應該會有些在裡頭“混”的玩家們可以拿到。

怎樣是遲早的事，不過硬體配可高的輸人

基隆市 SiSi

1「太空戰士VII」是大部份電視遊樂器的玩家所耳熟能詳的，其中的畫面更是目前國產PC GAME所無比擬，於是在心中想說爲何沒有某大公司可以將FFVII移植到PC上？就在此時，在友刊中看到FFVII將由SquareSoft移植到Win95上，不知道是否爲眞？

2在前些日子，因整理HD而把硬碟給“砍”了，如今要灌WIN95時，測出我的HD爲網路磁碟機，使把我丟回C：\>下，於是在WIN95的子目錄按了“SCANDISK.EXE /ALL”，折騰了一陣子，仍舊不能灌WIN95，怎是爲啥米呢?!

1當然是眞的囉！，由於Win95提供了方便好用的開發環境、[illegible]以及方便的網路能力得工程師不費吹灰之力就可以做出聲光皆備的好Game，再加上可怕的裝機量，所以有非常多的日本公司都打算進軍Win95的市場。首當其衝的電視遊樂器軟體公司自然也不會放過囉！

2您的硬碟是不是報錯容量啦？12GB可是驚人的數字，筆者想找這種硬碟都找不到呢！您的情況很奇怪，筆者是很少見過這種情況，不過可能是因爲上次您整理硬碟時弄出問題來囉！請您找個有買ZIP磁碟或其它大容量備分裝置的朋友把您要的資料都備分出來，再把硬碟用FDISK重新分割過，再重裝Win95吧！Win95在重裝的時候對於前次有錯誤的檔案可能會保留起來而造成問題，而scandisk也不一定能修復所有的FAT錯誤，重新Format是您最安全的方法。

遠渡重洋過海得坐飛機 價格自然貴了點兒

Vincent 紐西蘭

小弟是個軟體世界雜誌的忠實讀者，自從買了第[illegible]期後就再也沒斷了，直到了96年3月，因爲要留學紐西蘭，所以買了最後一本（84）之後就再也沒看過軟體世界了；最近因爲有朋友從台灣來紐西蘭，於是我就託他幫我買了一本軟體世界第95期，拿到手發現還是沒變，仍然有一片光碟在封面，很興奮的翻到了排行榜（我很喜歡這一個專欄，看看了Best [illegible]中只有仙劍和大富翁是我比較熟的，其他都是新遊戲，再看TOP 20裡又是一大堆新遊戲，我都不知道台灣已出了這麼多的遊戲，而遊戲獵人更不用說了，沒一頁看得懂，我這才發現我已出落後很多了，所以我希望軟體世界能外銷到紐西蘭，造福更多的華人及軟世讀者，看到了軟體世界第95期的封面知道雜誌有外銷到美國，而且價錢是$12.95，實在是太貴了，是空運嗎？爲什麼價錢那高呢？如果是紐西蘭，價錢會是多少？如果實在是不能外銷到紐西蘭，那麼我希望用訂閱的方法不知可否？如果可以的話請告知一年份的價錢和空運、海運的價錢，我會託人幫劃撥。

以下是我的幾個問題：

1爲什麼第95期沒有不吐不快和電玩短路呢？

2我在玩同級生時沒有音樂和音效，我是從朋友那拷來的，他也是跟別人拷的，在他家玩時一切正常而我卻沒音樂，而我玩別的GAME時就有了，玩同級生時就是沒有，因爲我沒有同級生的說明書，希望工作人員能把系統需求列給我，我的配備爲：486DX4-100、8MB記憶體、主記憶體剩下604、16位元聲霸卡（漢聲卡豪華版2）

3爲什麼我的Upper memory是0呢？有沒有辦法提高？

1目前正在整合專欄，所以有些專欄會時而出現，時而消失，敬請見諒。

2奉勸你最好都使用合法軟體，如此發生問題的機率會比較小，就算軟體產生問題，也可以向發行公司，詢求協助。

3請檢查您的Upper Memory是“被用光了”，或是根本沒有啓動？如果是被用光了，那大概除了使用QEMM386來壓榨出更多Upper Memory外別無它法囉！當然，QEMM也非萬能，並不一定能壓榨出夠多的UMB）若是您根本沒啓動，請在config.sys中加上DOS=HIGH，UMB這行，並記得掛上Himem.sys及EMM386.exe。

4爲應雜誌自期大變，目前有「頂級訂戶」的優惠活動，以回饋讀者長期以來的支持愛護。活動詳細內容請參考97期5月號雜誌，謝謝！




性侵害猶如無盡黑暗，不斷纏噬孩子
唯有您的幫助，才能為　真正解套！
勵馨基金會計畫成立「兒童性侵害治療中心」，
協助受到性侵害的孩子，治療身心的創傷與痛苦，
您的支持與付出，將協助孩子
遠離侵害，勇敢起飛！
劃撥帳號 1217497～8
勵馨社會福利事業基金會
一千元認養「勵馨娃娃」，幫助受到性侵害的孩子



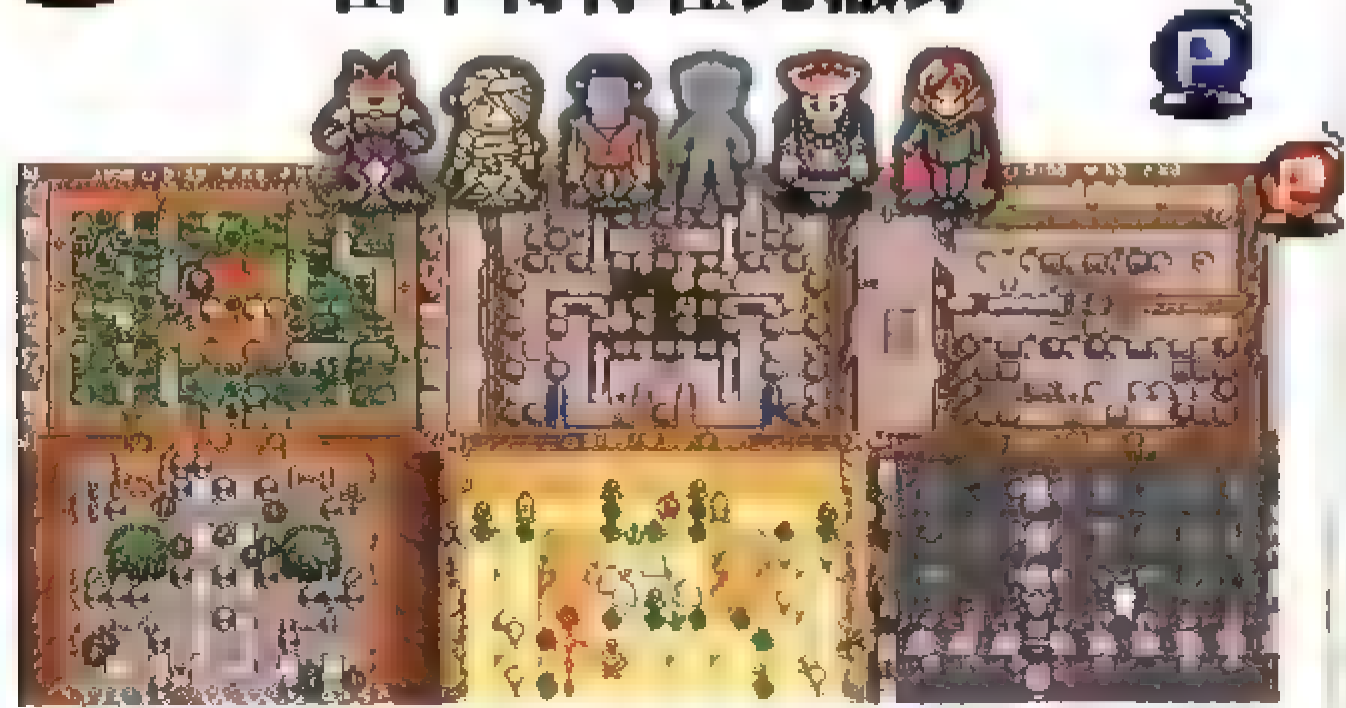


最佳創作益智

歡樂炸彈即將引爆



24種怪物輪番上陣
由不得你在此撒野



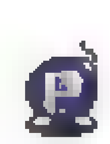


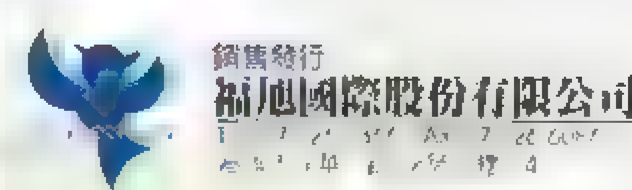
我們需要你 如果你對遊戲與多媒體倍感興趣歡迎你加入我們的行列

創世封魔前所未有



win95版日語發音







環境的髒亂，水源的污染，使我們的世界變了；畸形魚、多腳豬、雙頭龜....等等各種千奇百怪的事實存在，是否我們自己也在一點一點的宏變......





不變

在這樣紛擾的情境之中，何不輕鬆一夏，放開胸懷，天堂鳥以「不變的堅持」為您精心準備了一份豐富的遊戲饗宴；歡迎您來大快朵頤......



一套難得的「另類養成」遊戲，有古典美妙的人物場景，不用許多銀兩，即可榮登為父王，培養心目中的皇后，在豐富的經歷中，為她安排所有的一切，全部總共有50種以上的不同結局，讓你享有主權在握的樂趣......



常被與上普光集的「玉蒲團」由於內容寫實，而與金瓶梅並稱為中國二大情色巨著，本遊戲係將原著稍加修改而成，除了想一睹再睹的美女靜態畫、動畫效果外，另外精心設計出即時指令系統，分為技巧欄和道具欄，讓身為男主角的玩家與遊戲中的各位女主角產生不同的邂逅及親密進展，也更趣味橫生，樂此不疲......



古代少數民族「壯族」的英雄，在尋找寶物的途中，捲入了天神的考驗中，上達九重天..：遊戲中有細膩的大動畫設計、長達65場的場景、震撼的３層式立體捲軸戰鬥場景、數十首古樂樂曲及多種音效....，一套非凡的極品ＲＰＧ。



ＱＱ三國志是一套針對兒童所設計，卻又老少咸宜的新新型態遊戲，它結合了RPG和大富翁的新型態戰略遊戲，人物動作皆為可愛爆笑，遊戲中設計了多種不能預期的突發事件，使增不少樂趣；另外還有多種戰鬥模式、即時策略、精彩熱鬧的NPC動畫等多樣特色......



中獎名單揭曉

林紫翔、謝育峰、林建明、黃世芳、洪清龍、蔡松伯、曹曺修、黃清宏、蘇昱賓、吳東霖
李孟忠、林秋燕、邱雅莉、謝元慈、馬筱龍、陳映豪、陳昭茹、簡雍儀、林孟學、蔡孟璋
黃教熙、杜勝利、簡世忠、吳奕愷、胡朝勛、洪子倫、蔡秉翰、周志明、陳俊光、黃政彬
陳穎立、楊文德、林瑞生、陳林家、張志民、余孟鴻、蘇正輝、許偉政、湯佳文、周蕙蓉

總共５００名

凡猜中片名"玉蒲團"之浪史奇觀的玩家，請於６月１０日前，將未寄之回郵５９元郵寄至高市光華一路206號15F之4
客服部　收

我們將儘快為您寄出天堂鳥遊戲一套，謝謝您的合作！

天龍八部

青衫磊落江湖行，
今生無緣悔多情。
六脈劍氣碧煙橫，
凌波微步影無蹤。

金庸原著改編，最豐富的色彩、
畫面最豔麗的角色扮演＋冒險遊戲！









無懈可擊的完美守備，

對決

雷霆萬鈞的強力打擊，

孰勝？孰敗？

棒球，只在最後一刻勝負才見分曉！

- [illegible]共有七隊中華職棒隊伍[illegible]收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力，如野手的逆境[illegible]、推打、揮大棒、跟球力、選球力、[illegible]型或安打型等，還有投手的[illegible]、得分圈[illegible]等多達60種以上的屬性。
- [illegible]除了有今年[illegible]的新人以外，還可自行創造新秀，[illegible]一連串的培訓活動，以投手和野手不同的訓練特色來[illegible]，如重量訓練、[illegible]、研究球路、跑步、揮棒等訓練，你也可以[illegible]發光的新星。
- [illegible]遊戲內容分表演賽、[illegible]、以及練習、特殊賽和世界大賽等，其中[illegible]完全與[illegible]年的賽事相同，在七個不同的球場舉行。
- [illegible]投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、[illegible]、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球等。
- [illegible]左投和右投的投手對於打者的[illegible]有明顯的不同，如左打者對於右投手所投的球路[illegible]的特別清楚等[illegible]。還有許多精彩的[illegible]表現，如[illegible]、美技、[illegible]、全壘打等，[illegible]的讓你大呼過[illegible]。
- [illegible]記錄室[illegible]多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。






中華職棒八年熱情開打，
「中華職棒3」完整重現賽事！
3
中華職棒
SOFT WORLD
LIONS
洪鳳祥
何威凡
張泰山
Dragon

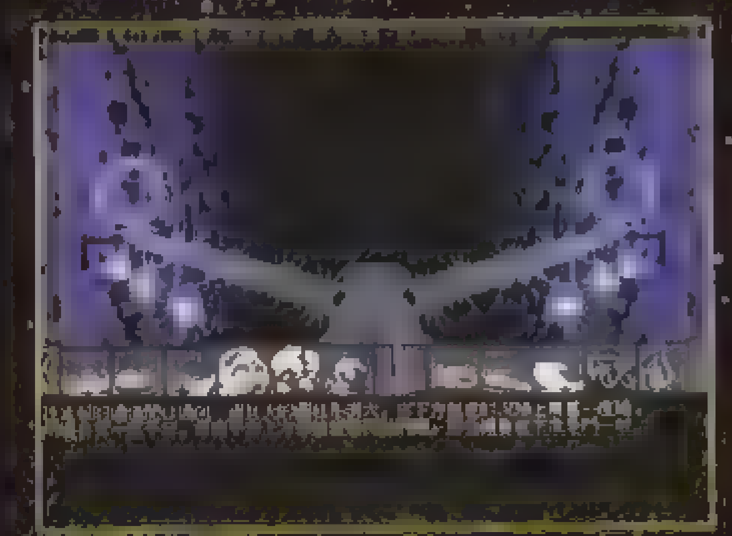
絕地任務

星艦迷航記迷不可錯過的科幻強檔冒險大作！

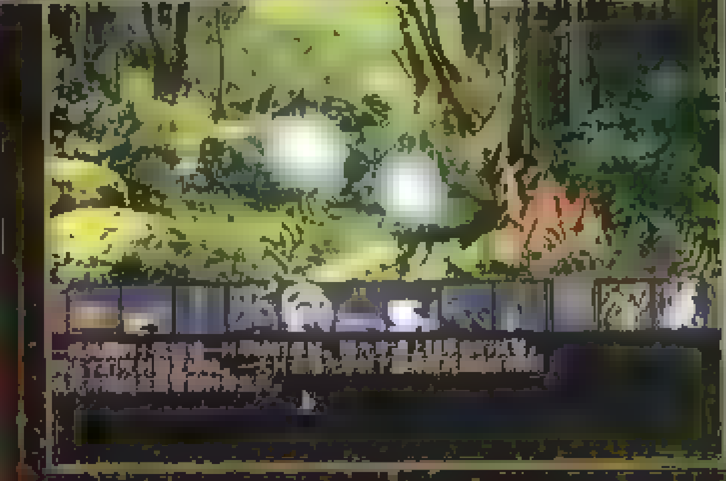
在一場激烈的星際大戰後，全艦人員陣亡，而你是僅存的船員。船艦因戰鬥而嚴重受損，命令系統損毀導致反應爐過熱隨時有爆炸的危險，更糟的是武器系統無法運作，而敵艦隨時都會出現……你的當前唯一目標是——如何存活下去！



- 訊息完全以中文顯示！
- 星艦迷航記中的名演員 Michael Dorn 扮演艦長！還有機器戰警 II 的 Patricia Charbonneau。
- 華麗的 3D 動畫和細膩的畫風，完美呈現星際之美。
- 隨時都有令人喘不過氣的危機待解。
- 3 片光碟包裝，冒險的滋味更刺激緊張。
- 親身體驗 22 世紀以 VR 頭盔操作的無人戰機星際戰實況。
- 遊戲充滿濃烈的科幻味道，透過時間之門你將與具有自覺性的電子生物對談。

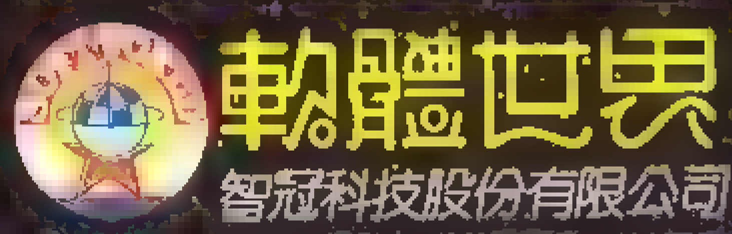






MISSION CRITICAL

LEGEND™ ENTERTAINMENT COMPANY



真人美女拳

台灣美少女版

完全真人拍製

跟你玩

For Windows CD

限 未滿18歲 禁止購買



爽！

絕對是全家人的新寵！

牠在百萬人的期盼下誕生！

癮

小蜜蜂、小精靈、麻將、俄羅斯方塊…

勇者泡泡龍

全新PC版　重現江湖

六大魔頭逃出禁錮的寶瓶，爲挽救龍族，必須盡快將它們抓回瓶中！

勇者泡泡龍漫畫書隨後上市

前1000名送專屬電話卡

4類 30種的敵物反撲

8類 55種武器及寶物

6大關 58小關

暗關、密門、寶瓶…

同學競賽 單打、輪攻 全家同樂

附贈 螢幕保護程式一套 《電腦通》雜誌一本

誠徵 程式、美工、企劃

意者寄履、照、傳至 龍愛科技 人事室

行銷企劃・專業發行 知道國際 國際知道

總代理：知道國際事業集團

總管理處：台北市民生東路五段169號15F-4

製作發行





龍愛科技有限公司 LONAI TECHNOLOGY CO.,LTD

台中市北區英才路396號4F之A2

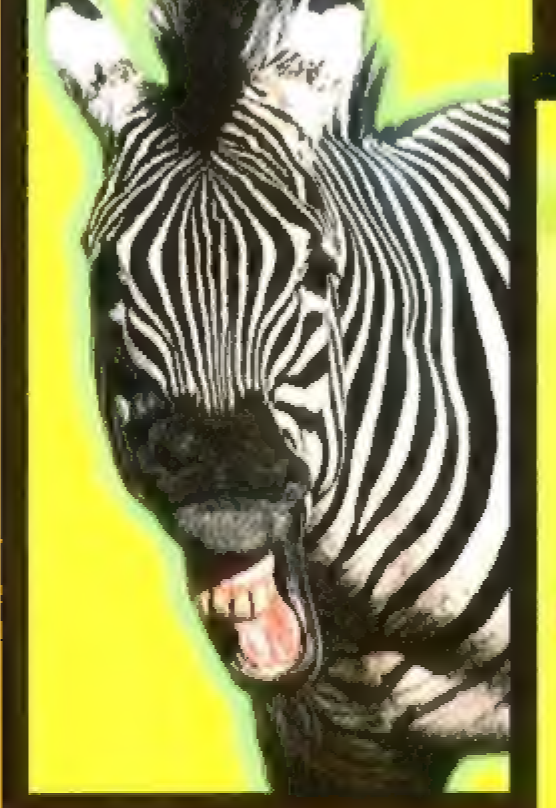
TEL: 04-3107066　FAX: 04-3107068

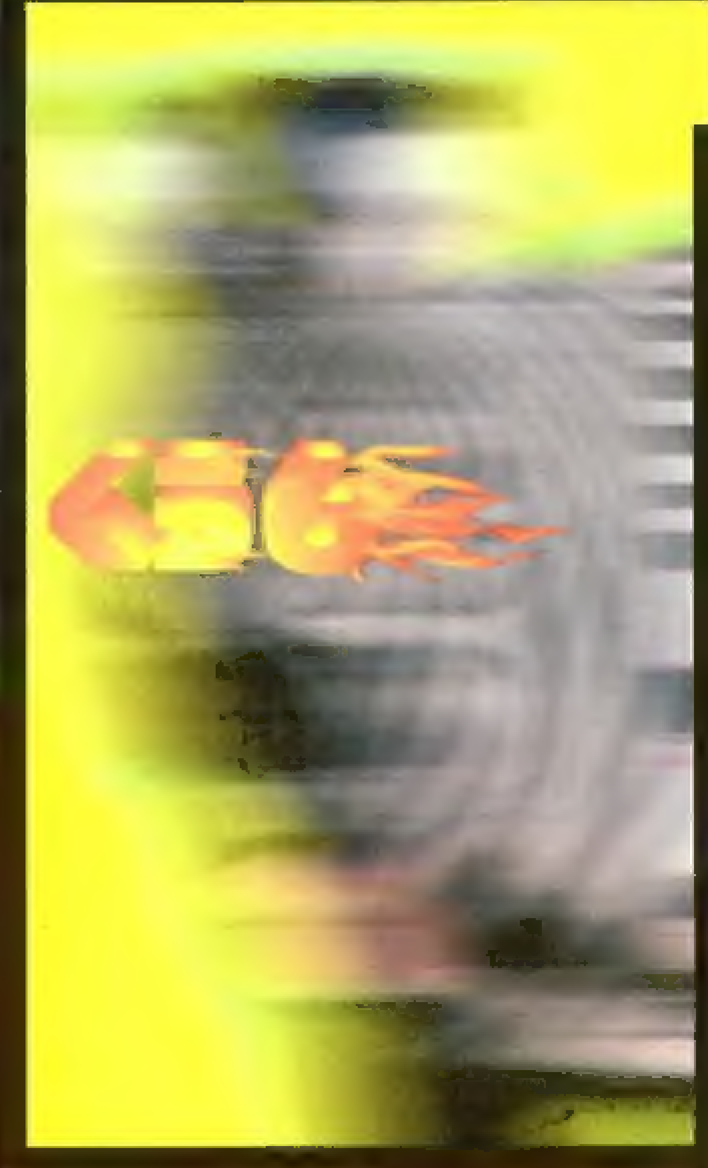

『英雄聖戰』後九七年創世鉅作 加料全新登場
古老的過去，悠久的傳說
正義與邪惡不過在一念之間
夜空中的北斗之星，閃爍著紅色光芒
亂世即將降臨大陸的警訊已出現
亞里蘭大陸又將陷入兵馬紛亂的時代
勇者們用一滴滴的聖血，繪製成的風雲末世錄
悲壯泣血的史詩……
聖戰風雲錄
'97（第二屆南區）
時代飛輪比賽
5/25日在高雄
陽明飛輪場（義華路）
等你來"秀"
製作發行：梵太師
總代理：知道
研發：美夢成真 工作室
知道國際 國際知道
電腦軟體・圖書・電子書
總管理處：台北市民生東路五段169號15F-4 TEL:886-2-7565833 FAX:886-2-7565862
全省書局門市：TEL:02-9189099 FAX:02-9189101
全省電腦門市：(北區)02-9105517 (桃竹)03-5350679 (中區)04-2547825 (南區)06-2111701
及之產品名及商標各皆隸屬該公司



超容量 即時性 戰略遊戲
AI：超強人工智商AI，向您的智商挑戰。
寶箱：最新寶箱系統，前所未見。
次世代：具放大、縮小、移鏡功能，直追次世代主機。
易操作：ON-LINE即時圖形說明界面，一點就通，操作容易快捷。
角色：百餘位角色，應接不暇，考驗耐力與記憶。
轉職：八大職業，25等級，均可再轉職！
路線：不同故事情節、流程、結局，數十種變化！
動畫：值得珍藏的精彩動畫、極為鮮明！
行銷企劃 專業發行
知道國際 國際知道
電腦軟體・圖書・電子書
製作發行：梵太師 電腦動畫
總代理：知道 國際事業集團
研發：美夢成真 工作室
總管理處：台北市民生東路五段169號15F-4 TEL:886-2-7565833 FAX:886-2-7565862
全省書局門市：TEL:02-9189099 FAX:02-9189101
全省電腦門市：(北區)02-9105517 (桃竹)03-5350679 (中區)04-2547825 (南區)06-2111701









千萬別懷疑它的速度！

啓亨探險家 究極 K56 開始燎原

您對速度有追求的渴望嗎？ 您想體會火速的熱與力嗎？

若您對速度挑惕，啓亨探險家資訊交換機 究極版 K56 能滿足您的要求；究極 K56 是採用 RockWell 晶片，傳輸速率達 57600bps，是 28800bps 的兩倍，可節省您在 Down load 資料時所花的時間與金錢！





■ 另附贈超值精美好禮
詳情請洽啓亨電腦業務部

建議售價：5500(未稅)

啓亨股份有限公司 台北市羅斯福路二段35巷13號 啓亨有限公司 香港分公司 香港九龍灣臨樂街南豐商業中心910室 TEL:852-27570102
經銷商諮詢專線:886-2-3952229 啄木鳥客服專線:886-2-3122562 BBS:886-2-3570736 企劃行銷:啓亨廣告部
E-Mail:www.triplex@ms7.hinet.net http://www.triplex.com.tw